

IN REGALO IL POSTER DEI POKÉMON

FANTASTICO
SVELATO L'UNICO
MODO PER
CATTURARE
MEW!



POKÉMON
POWER

RECENSIONI ESCLUSIVE

POKÉMON SNAP

POKÉMON PINBALL

POKÉMON TRADING CARD GAME

Guida Completa

IL GIOCO
DI CARTE!

Pokémon Giallo

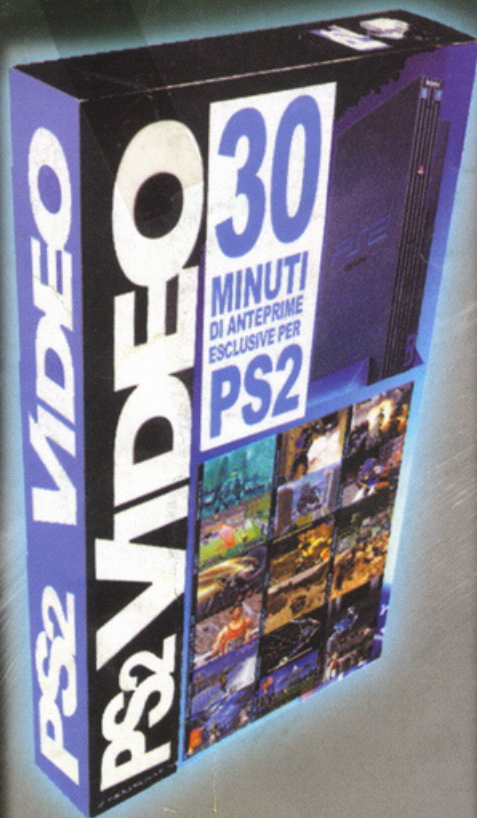
Imparate come
diventare dei
perfetti
allenatori con
la nostra super
guida!



Venite a
conoscere con
noi tutti i
segreti e le
novità sul gioco
di carte dei
Pokémon!

Pokémon
World n.1
L. 6.000





Viaggio avanti nel tempo

IN REGALO

LA FANTASTICA
VIDEOCASSETTA CON
30 MINUTI DI FILMATI IN
ANTEPRIMA:

FIFA 2001
ISS PRO
METAL GEAR SOLID 2
Z.O.E.
UNREAL TOURNAMENT
TIME SPLITTERS
SMUGGLER'S RUN
ONI

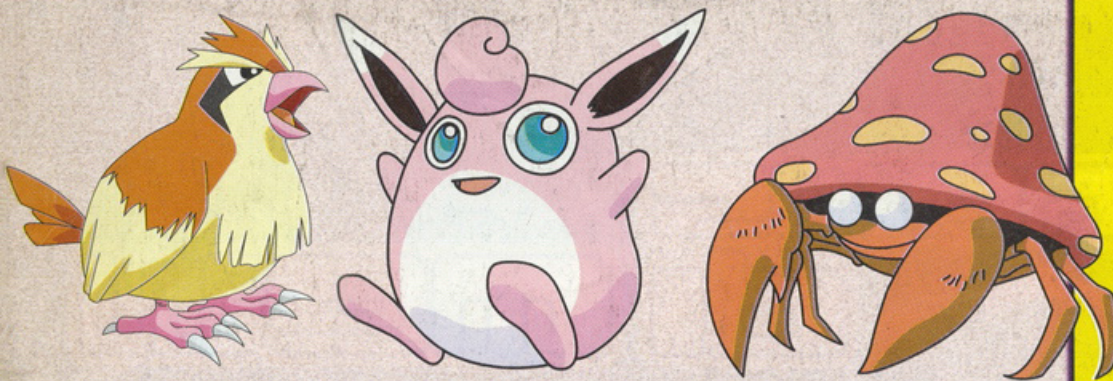
E MOLTI ALTRI ANCORA!



DAL 15 NOVEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE

DAL PSM TEAM
128 PAGINE
DI PURO FUTURO

Indipendente, imparziale, senza rivali
l'UNICO mensile per la PS2



Benvenuti in Pokémon World! Se avete messo le mani su questa rivista, vuol dire che siete veramente degli appassionati dei mitici Pocket Monster... e ne siamo felici, perché, naturalmente, anche noi lo siamo. In questo periodo, la febbre dei Pokémon sembra dilagare davvero ovunque. Ogni giorno vengono fuori notizie, giochi e tante altre novità che sicuramente sarete impazienti di sapere... e probabilmente state cercando anche dei buoni consigli per diventare i migliori allenatori di Pokémon sulla piazza e per stupire i vostri amici in tutti i modi possibili. Bene, per riuscire a ottenere il meglio dal mondo dei Pokémon e offrirvelo in questa rivista, abbiamo chiesto aiuto a quattro dei più esperti conoscitori al mondo dei Pocket Monster... da questo numero in poi, saranno loro a guidarvi nel fantastico universo dei mitici mostri cialtroni tascabili, perciò abbiamo pensato di presentarveli. Eccoli qui!

NOME: Dr. C
POKÉMON PREFERITO: Squirtle
PRESENTAZIONE: È stato uno dei migliori allenatori di Pokémon al mondo e li conosce molto bene. Ha deciso perciò di iniziare a studiarli per emulare il suo idolo... il Professor Oak! È il nostro super esperto su tutto ciò che riguarda i Pocket Monsters e i loro segreti più nascosti.



NOME: Jay
POKÉMON PREFERITO: Magikarp
PRESENTAZIONE: Si tratta di un fortissimo allenatore di Pokémon, un po' gradasso ma molto simpatico... Sa come prendersi cura dei suoi Pokémon, ma farebbe di tutto pur di vincere una sfida! È un vero maestro nell'uso di Internet e le sue ricerche sulle ultime novità riguardanti i mitici mostri cialtroni non falliscono mai!



NOME: Franny
POKÉMON PREFERITO: Mew
PRESENTAZIONE: Franny è una giovane allenatrice di Pokémon follemente innamorata di tutto ciò che li riguarda. Il suo più grande sogno è trovare Mew, lo sfuggente 151° Pokémon, e averlo nella sua squadra... non solo per la sua potenza, ma anche per coccolarlo!



NOME: Mega
POKÉMON PREFERITO: Gloom
PRESENTAZIONE: Mega è un'attenta osservatrice di Pokémon, proprio come Tracey. Adora disegnare i Pocket Monsters e immortalarli nei loro atteggiamenti più divertenti e simpatici... e se date un'occhiata ai suoi lavori (che ci accompagneranno da questo primo numero in poi) vedrete che ci riesce benissimo!



Sommario

Editoriale	pag. 3
Le news di Mew	pag. 4
Pokémon Center	pag. 8
Pokémon Snap	pag. 12
Pokémon Trading	
Card Game	pag. 16
Pokémon Pinball	pag. 20
Come disegnare	
i Pokémon	pag. 24
Pokémon Puzzle	pag. 27
Pokémon Yellow	pag. 28
Come trovare Mew	pag. 37
Inventa il tuo Pokémon	pag. 38
Il gioco di carte	
collezionabili di Pokémon	pag. 40
Porygon Net	pag. 46
Posta Poké	pag. 48

Pokémon World n. 1
Mensile Dicembre 2000
Registrazione presso il Tribunale di Roma con
il N. 430/96 del 03/08/96
ISSN 1591-2507

Editore	Play Press Publishing srl
Direttore Responsabile	Alessandro Ferri
Direttore Editoriale	Carlo Chericoni
Direttore di Produzione	Simona Ferri
Ufficio Produzione	Rosanna Di Francesco
Marketing e Ufficio Stampa	Luca Carta
Segreteria	Giuseppina Settembre
Editor	Francesca Noto
Redazione	Marco Accordi Rickards, Francesco Serino
Proof Reader	Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Michela Sepe
Art Director	Giorgio Meo
Ufficio Grafico	Stefano Caldari, Chiara Carocci, Valentina Ferraresse

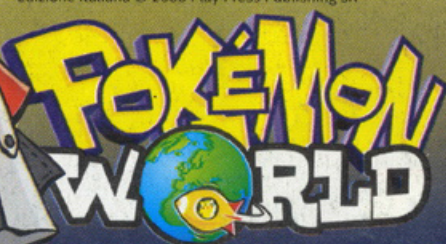
Pubblicità Play Press Publishing srl, via Monte S. Gabriele, 10, 20128 Milano, Tel. 02/2552693, Fax 02/27080667, E-mail pubblicita@playpress.com

Stampa Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma

Play Press Publishing srl: Presidente Mario Ferri. Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193 Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com

Pokémon World detiene i diritti in esclusiva di Pokémon World © 2000 Paragon Publishing Ltd. Tutti i diritti sono riservati, sia in inglese che in italiano. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio è espressamente vietata. Paragon Publishing Ltd. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno della rivista. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana © 2000 Play Press Publishing srl



Le news di mew



Il mondo dei Pokémon è un posto favoloso, dove non si smette mai di giocare e di scoprire nuove e incredibili cose! Per non perdervi nulla su questo fantastico universo dovrete seguire Mew, il simpatico mostro psichico che vi terrà ogni mese aggiornati su tutte le più incredibili novità.

Nuove carte dall'America!

Negli USA sta per uscire il secondo film dei Pokémon e Burger King (una catena di fast-food molto simile a Mc. Donalds) festeggerà l'avvenimento regalando delle nuove carte collezionabili. Queste Power Card sono leggermente in rilievo e hanno una base elettronica in grado di dare una scintilla di vita al Pokémon raffigurato. Alcune carte si illuminano, altre parlano e altre ancora vi spruzzano l'acqua addosso! Questi nuovi giocattoli di Pokémon sono destinati a diventare sicuramente molto famosi. Purtroppo sarà molto difficile poter vedere queste carte qui in Italia... comunque per consolarvi ecco qualche foto.



Pokémon Puzzle League



È ormai imminente l'uscita in America del nuovo divertentissimo gioco dei Pocket Monster, *Pokémon Puzzle League*. Si tratta di uno di quei classici puzzle con blocchetti di diverso colore che devono essere sistemati in modo da liberarsene prima che sia troppo tardi. Per farlo, bisognerà unire almeno tre blocchi dello stesso colore, cambiandoli la loro posizione.

Il gioco sembra semplice e piacevole e uscirà prima per Nintendo 64 e successivamente per Game Boy Color.

Speriamo che sia possibile utilizzare il Transfer Pak per sbloccare segreti e sorprese nelle due versioni! Vi segnaliamo anche il nuovissimo sito ufficiale della Nintendo sul fantastico gioco (attenzione, però, è tutto in inglese!). Lo potrete visitare all'indirizzo www.pokemonpuzzle-league.com, dove troverete una vagonata di notizie e informazioni su questo titolo. Sarà facile imparare a giocare seguendo le interessanti lezioni che il Professor Oak tiene nella bellissima Puzzle University, ma non è tutto! Si può anche scaricare un simpatico salvaschermo, creare il proprio puzzle personale da far risolvere a un amico e conoscere tutti gli allenatori che dovrete sfidare per diventare i campioni assoluti di *Pokémon Puzzle League*!



Tutti alla festa di Meowth!

La Nintendo ha appena tenuto una grande mostra di videogiochi in Giappone. Lì ha presentato a tutto il mondo le sue nuove console, cioè il Game Boy Advance e il Nintendo GameCube. Per mostrare le incredibili capacità di queste due nuove meraviglie tecnologiche è stato fatto vedere agli spettatori un filmato chiamato "La festa di Meowth". In questo bellissimo video, il gatto del Team Rocket suona la chitarra sul palco mentre sullo sfondo ci sono più di 100 Pokémon che ballano e fanno festa. La Nintendo ci ha promesso che verrà realizzato un gioco dei Pokémon su tutte e due le nuove console! Date un'occhiata alla grafica del GameCube e iniziate a sognare!!!

Il secondo film dei Pokémon

Il 22 dicembre arriverà nei cinema il secondo lungometraggio animato dedicato ai nostri amati Pokémon. Come è già successo con il primo film dei Pokémon, anche con Pokémon 2: La Forza di Uno riceverete una tra quattro bellissime carte promozionali. In questa collezione sono compresi i tre leggendari Pokémon volanti (Articuno, Zapdos e Moltres) e il raro Mew Antico! La versione giapponese di questa carta è richiestissima e gli appassionati sono disposti a pagare fino a 200.000 lire per poterla avere nella loro collezione.

NOTIZIE LAMPO

UN PARCO GIOCHI POKÉMON!

Il Presidente della Nintendo, Hiroshi Yamauchi, ha fatto sapere che presto verrà costruito un parco dei divertimenti dei Pokémon. Si troverà vicino al Quartier Generale della Nintendo di Kyoto, in Giappone. Il parco sarà simile a Disneyworld, perciò avrà giostre, giochi e divertimenti di tutti i tipi ispirati ai diversi Pokémon! Nel 2001 finiranno i lavori e apriranno i cancelli... noi saremo in prima linea!!!

I POKÉMON IN RETE

Nei prossimi giorni uscirà nei negozi giapponesi una nuova versione di Pokémon per Game Boy intitolata *Pokémon Crystal*. La grande novità di questo gioco è la possibilità di scambiare mostri-ciattoli e di combattere con persone sparse in tutto il Giappone. Attraverso uno speciale accessorio sarà infatti possibile collegare il Game Boy al cellulare ed entrare in contatto con i vostri amici ovunque si trovino! Speriamo di vedere presto *Crystal* anche in Italia!!!

IL VIRUS DI PIKACHU

State attenti! È stato scoperto un nuovo virus fatto apposta per i ragazzi che usano Internet. Arriva sotto forma di una e-mail, proprio come quel virus (Love Bug) che qualche mese fa ha causato tanto scompiglio. Il messaggio che si può vedere è "Pikachu Pokémon", oppure "Pikachu is your friend" ("Pikachu è tuo amico"). Se ricevete questa e-mail, cancellatela subito senza neanche aprirla! Se non seguite il nostro consiglio il messaggio si autospedirà a tutti quelli che sono nella vostra rubrica e vi cancellerà tutti i dati dal computer! Occhio ragazzi...

AEREI E TRENI

Per fare pubblicità al terzo film dei nostri eroi in Giappone, la Nintendo ha dipinto un'infinità di Pokémon sulle carrozze di un treno delle Ferrovie Giapponesi! Questa idea è nata dopo il grandissimo successo dell'aereo dei Pokémon, il Jumbo delle Nippon Airlines. Il treno farà proprio come l'aereo... viaggerà per far vedere i Pokémon dappertutto! Seguirà una linea ferroviaria all'interno della città di Tokyo e correrà lì intorno per qualche settimana, mentre il film è nei cinema.



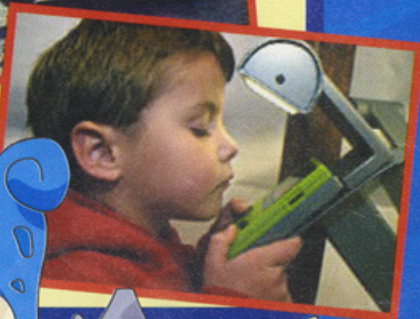
Le Olimpiadi dei Pokémon

A Sydney, proprio mentre erano in corso i giochi olimpici del 2000, anche i migliori allenatori di Pokémon del mondo si sono sfidati nelle grandiose Olimpiadi dei Pocket Monster, il più grande torneo che sia mai stato organizzato fino a questo momento! La Nintendo ha davvero fatto le cose in grande! Tutto è cominciato il 12 settembre, con lo spettacolare arrivo nel porto di Sydney dei bellissimi galeoni dei Pokémon, che si sono sfidati in una grandiosa battaglia navale sotto gli occhi della folla entusiasta! Le Olimpiadi si sono svolte a partire dal 20 settembre e hanno accolto giocatori di tutte le nazionalità. La partecipazione è stata massiccia e il divertimento assoluto... e senza alcun bisogno di controlli anti-doping!!!



Pokémon Gold e Silver a Fort Knox!

Come forse sapete, Fort Knox è il luogo dove si conserva la più grande riserva d'oro degli Stati Uniti. Proprio lì si è svolta la festa ufficiale della Nintendo per la presentazione dei due nuovi giochi Game Boy Color, che in America erano attesissimi (e sono già usciti!) e sembrano intenzionati a battere ogni record di vendita. Quale posto migliore per presentarli, visto che in inglese "gold" e "silver" significano rispettivamente "oro" e "argento"? Fantastico! Infatti Gail Tilden, il Vicepresidente della Nintendo, ha affermato che Fort Knox era davvero perfetto per i due nuovi prodotti, che sono davvero ricchissimi! Poi ha aggiunto: "Le versioni Gold e Silver si trovano veramente ad un livello più elevato nella serie dei giochi dei Pokémon, e siamo sicuri che andranno a ruba e si piaceranno al primo posto nella classifica del divertimento interattivo!". I numerosissimi ragazzi che hanno preso parte all'evento hanno potuto giocare con titoli Game Boy Color e Nintendo 64, per non parlare di tutte le altre divertentissime attività che erano state organizzate, tra cui postazioni attrezzate per il disegno e possibilità di partecipare a un karaoke. Una festa coi fiocchi, insomma!



Una macchina di nome Lugia

La Nintendo ha scelto una stupenda macchina Chrysler per far conoscere uno dei nuovi Pokémon presenti in *Pokémon Gold e Silver*, e anche per pubblicizzare il nuovo film dei Pokémon che presto arriverà nelle nostre sale cinematografiche.

La macchina, una Chrysler PT Cruiser, è stata modificata in modo da sembrare un Lugia, il nuovo pennuto Pocket Monster che apparirà anche nel secondo film d'animazione! Per il momento queste automobili sono cinque e si

trovano unicamente negli Stati Uniti, dove hanno fatto il giro di numerose città per far conoscere in anteprima le versioni *Gold e Silver*. Erano anche alla presentazione ufficiale dei giochi a Fort Knox. Guardatele, non sono bellissime?



La sigla dei Pokémon vince tutte le sfide!

Il 24 ottobre si è svolta la finalissima di Macchemù, il programma di Italia 1 dedicato alle sigle televisive, tra cui, naturalmente, anche quelle dei cartoni animati. Si trattava di un vero e proprio scontro in diretta tra tutte le canzoni che erano riuscite a passare i precedenti turni, e alla fine della puntata si sarebbe stabilito, anche in base al voto dei telespettatori, qual era la migliore. E Pikachu e i suoi

amici, che partecipavano, hanno davvero fatto un ottimo lavoro!

Infatti, la sigla italiana dei Pokémon, interpretata dal bravissimo Giorgio Vanni (che canta anche la sigla di *Dragonball*!), ha stravinco su tutte, piazzandosi al primo posto nella classifica finale e superando anche sigle storiche come Sandokan e L'uomo tigre!

MACCHEMÙ!

GARA di SIGLE TV

Vuoi segnalarci una sigla televisiva, recente o no, che ti è rimasta particolarmente impressa?

Il mistero del gioco scomparso

Per l'uscita negli Stati Uniti di *Pokémon Gold e Silver* (avvenuta il 16 ottobre), la Nintendo ha aperto su Internet un nuovo sito americano dedicato appunto alle nuovissime versioni del mitico gioco per Game Boy (l'indirizzo del sito è www.pokemongold.com). Qualche settimana prima dell'attesissima uscita, la Nintendo aveva presentato i 100 nuovi Pokémon che si incontreranno nel corso di *Gold e Silver*, aggiungendone quattro ogni settimana. Alla fine, era possibile fare un gioco molto divertente, che consisteva nel piazzare qui e là delle telecamere per riuscire a trovare i nuovi Pocket Monster e fotografarli. Il problema è che questo giochino è stato disponibile per un giorno soltanto nel sito, dopodiché è sparito nel nulla senza lasciare tracce! Che fine avrà fatto? Mistero!



POKÉMON center

Il mondo del Pokémon non è fatto solo di videogiochi... ci sono tantissimi prodotti e oggetti del Pokémon in giro! Date un'occhiata a questi e cercateli nei vostri negozi di fiducia!

Biglie Pokémon

Ecco a voi la collezione più forte del momento! In ogni confezione troverete un sacchetto personalizzato e ben otto biglie, più due speciali. Potrete giocare con gli amici, al mare, in montagna o fuori da scuola, dovunque vi pare! Qualcuno di voi potrebbe anche provare a collezionarle tutte!



Sparabiglie Pokémon

Vi siete già stufati di lanciare le biglie con le vostre dita? La Giochi Preziosi ha la soluzione per voi! Con la Pokéball sparabiglie, infatti, potrete giocare all'infinito, da soli o con gli amici... prendete la mira e premete il grilletto, la biglia schizzerà veloce come un lampo! Insieme nella confezione troverete otto biglie, un sacchetto dove riporle e un tappeto da combattimento!



Palla Porta-Biglie

Cosa c'è di meglio di una gigantesca Pokéball capace di contenere fino a 178 biglie Pokémon? Tutta la struttura è costruita in modo che una volta aperta tutte le biglie all'interno siano visibili, e grazie ai ripiani a ventaglio l'effetto è garantito! Tutti i vostri amici moriranno di invidia!



Spazzolino di Pikachu

Per venire incontro a tutti gli allenatori di Pokémon che non amano particolarmente lavarsi i denti, vi facciamo vedere una cosa davvero interessante, lo spazzolino del mitico Pikachu! Ogni volta che prenderete in mano lo spazzolino, le guance del simpatico roditore elettrico si illumineranno per salutarvi, ma non è finita qui! Lo spazzolino ha un interruttore che una volta attivato lo farà vibrare delicatamente, per una migliore pulizia dei denti.



Tempo di preparativi...

Ragazzi, tra meno di un mese sarà Natale! Tirate fuori le statuine per il presepe, scrivete una lunga letterina per Babbo Natale e aiutate i vostri genitori a preparare un bell'albero completo di ghirlande, di festoni e delle bellissime palle natalizie dei Pokémon! Dite la verità, eravate pronti a tutto meno che a questo... ma bisogna proprio ammettere che sono bellissime, simpatiche e, cosa più importante, irresistibili!



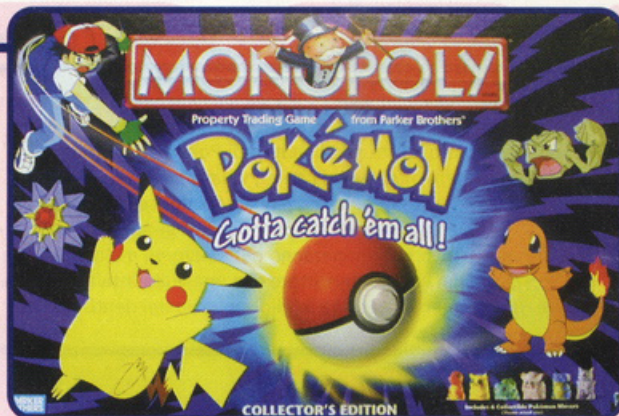
Caramelle dei Pokémon

Cominciate a tenere d'occhio bar e supermercati, perché stanno arrivando le caramelle dei nostri mitici Pocket Monster! Le troverete in una utilissima sfera Poké, ma la vera sorpresa è che accanto alle caramelline colorate scoprirete anche la bellissima miniatura di un Pokémon! Si tratta di statuine di grande qualità e ce ne sono ben 15 diverse (tra cui l'immacabile Pikachu, Charmander, Jigglypuff, Vulpix e molti altri!), tutte da collezionare!



Il Monopoli dei Pokémon

I Pokémon hanno conquistato il Monopoli! Ora potete avere questo classico gioco da tavolo con tutti i vostri personaggi preferiti. Scegliete il vostro Pokémon e cercate di vincere! Per farlo, dovrete catturare gli altri Pocket Monster dalle zone di diverso colore... Lo scopo è ovvio no? Dovrete acchiapparli tutti!

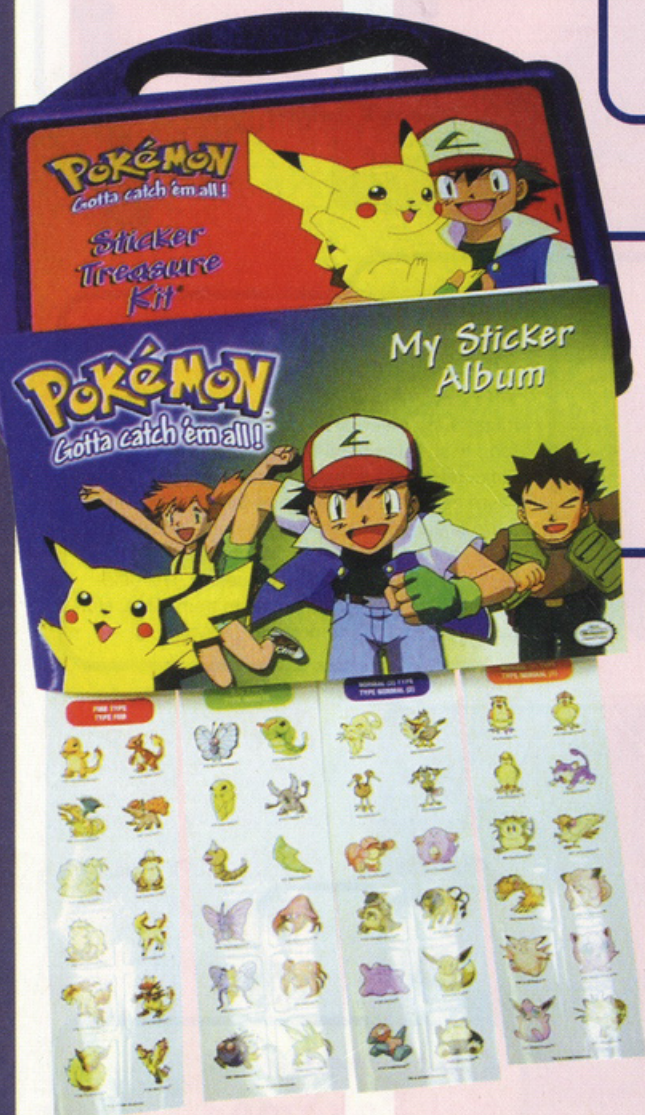


Il Tesoro delle figurine dei Pokémon

In questo magico scrigno dei sogni potrete trovare un'infinità di bellissime figurine adesive e un utilissimo album dove attaccarle! Quando le avrete messe tutte al loro posto, avrete anche un fantastico cestino che vi potrà servire per conservare le vostre carte Pokémon più preziose, oppure per portare la merenda a scuola.

Kit medaglie dei Pokémon

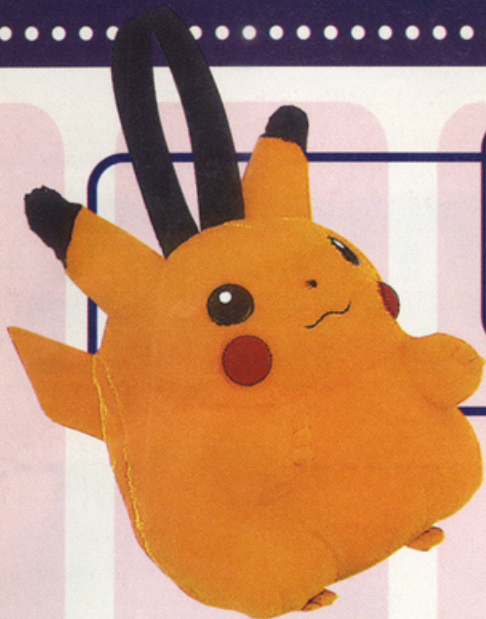
Questo piccolo ma utilissimo kit vi offre tutto l'equipaggiamento necessario a creare le medaglie in rilievo dei vostri Pokémon preferiti! È facile da usare e si può scegliere tra sei diversi Pokémon. Nella scatola c'è anche la carta per creare stupende figure. In più, troverete un set di colori, penne e matite per colorare le vostre migliori creazioni.



Zainetti Pokémon

Questi fantastici zainetti Pokémon vi permetteranno di portare sempre con voi il mitico Game Boy e tutti i suoi accessori. Sono stati costruiti in diverse misure per accontentare tutti, ma quelli più grandi hanno anche uno spazio per metterci Carte da Collezione, giochi e batterie di ricambio. I vostri giochi staranno benissimo qui dentro, e sembreranno ancora più belli!



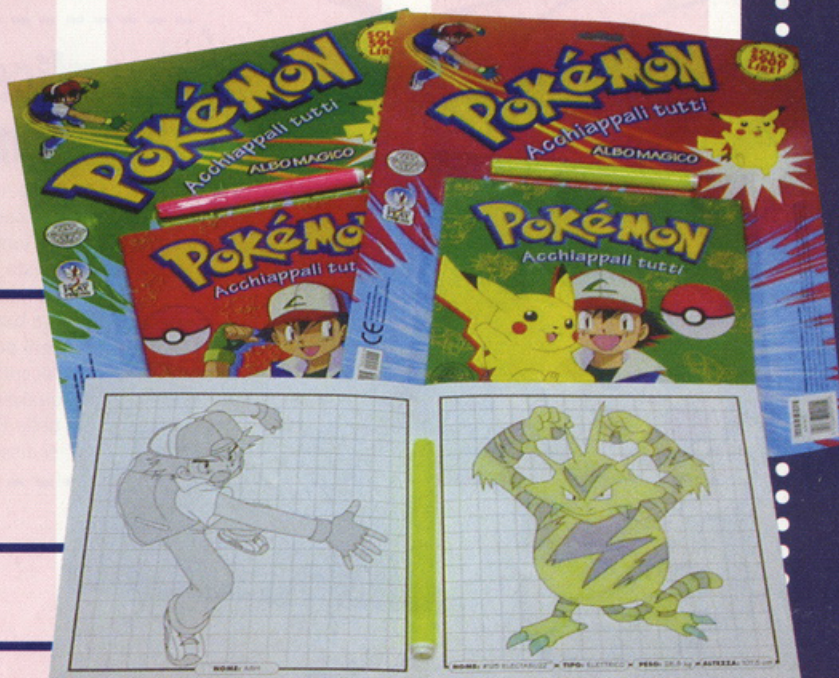


Lo zaino di Pikachu

Questo zainetto è veramente il massimo! Tutti i fan di Pikachu ve lo invidieranno! Ha anche un posto speciale per il vostro Game Boy. Sfortunatamente, è molto meno spazioso di quanto sembra in questa foto. Scordatevi quindi di poterlo riempire con tutti i vostri libri di scuola o di infilarci dentro oggetti particolarmente grandi! Peccato, certo, ma almeno questo zaino sarà sempre leggero e facile da portare!

I libri e la penna magica dei Pokémon

Strano ma vero... questi due libri magici sono stati fatti in Italia, per la precisione dalla Play Press. Esatto, siamo sempre noi!!! Le figure all'interno sono in bianco e nero, ma colorarle è facile! Basta passarci sopra la penna magica... ed ecco apparire un arcobaleno di colori! Sono in vendita due libri diversi con tanti bellissimi disegni da colorare. Impossibile resistergli!

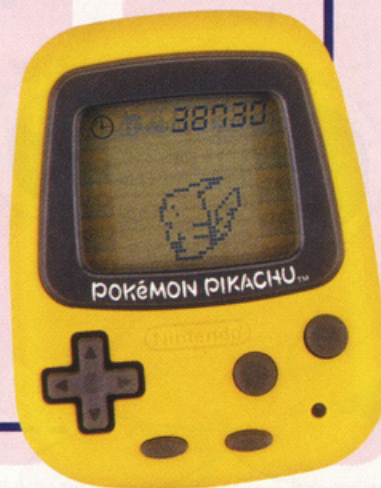


Pokémon da guardia

Che fastidio gli amici e i parenti curiosi che piombano in camera senza bussare! Ma niente paura: da oggi ci pensano i nostri Pokémon a difenderci dagli intrusi! Con questi Pokémon da guardia saprete sempre quando c'è qualcuno che vuole intrufolarsi nella vostra cameretta. Hanno infatti un sensore speciale che si accorge dei nuovi arrivati. Ci sono tanti personaggi da scegliere, tra cui Squirtle, Togepi e Jigglypuff.

Pokémon Pikachu

Vi ricordate i Tamagotchi? Quei simpatici cuccioli virtuali chiusi in un videogioco portatile che dovevate accudire continuamente... beh, l'idea è più o meno la stessa, ma per fortuna questo Pikachu non avrà bisogno di troppe cure (e non morirà mai!). L'unica cosa che dovrete fare sarà portarlo sempre con voi, legato alla cintura. Pokémon Pikachu è infatti in grado di contare i vostri passi e trasferire energia al vostro topo elettrico preferito. Più energia avrà e più sarà felice.



POKÉMON SNAP

Semplice e divertente!

Pokémon Snap ha soprattutto un vantaggio: è facilissimo da giocare. Non c'è bisogno di impazzire per studiare lunghissimi manuali di istruzioni e non vi verrà chiesto di portare a termine delle difficilissime missioni. Con *Pokémon Snap* capirete tutto in un attimo!

Ogni pulsante e la sua funzione saranno ben descritte sullo schermo e se non siete sicuri di qualcosa, basta guardare nell'angolino in basso della TV e tutti i vostri dubbi si dissolveranno!



Un bel sorriso!

Verso la fine della prima serie di cartoni animati (trasmessa l'anno scorso su Italia 1), Ash, Brock e Misty incontravano un bravissimo fotografo esperto in Pokémon di nome Todd. Voi vestirete i panni di questo simpatico personaggio e dovrete aiutare il Professor Oak in una divertentissima missione. A bordo di uno strano mezzo di trasporto chiamato Zero One, dovrete viaggiare attraverso una fantastica isola piena di Pokémon, cercando di scattare delle bellissime foto ai simpatici mostri-ciattoli. Siete pronti?



Articuno e Jynx non aspettano altro che essere immortalati.

Riempite lo zaino

Il gioco è più interessante di quanto sembri. Infatti non avete soltanto una macchina fotografica!

Andando avanti nel gioco il Professor Oak vi darà anche altri oggetti come mele, palle fumogene e perfino un Pokéflauto!

Certo... volendo potreste anche farne a meno e continuare a scattare foto normali, ma per

ottenere immagini più interessanti dovrete capire il modo migliore per usare questi attrezzi. Le

mele sono utili per attirare i Pokémon in un punto preciso o per farli arrabbiare (se li colpite in testa!). Le palle fumogene, invece, servono per far uscire i Pokémon dai loro nascondigli o addirittura per stordirli! Il flauto è l'ultimo oggetto che potete ricevere.

Se lo suonate riuscirete a controllare alcune abilità speciali dei Pokémon, come l'attacco elettrico di Pikachu.



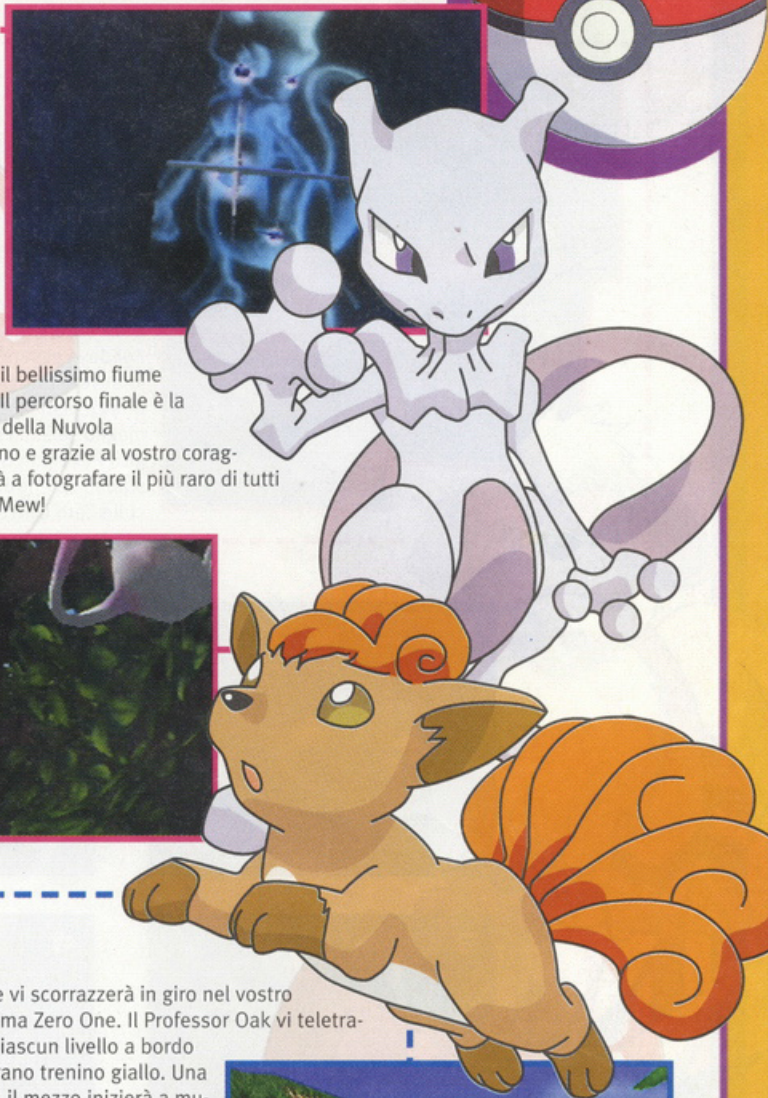
Questo Jigglypuff sembra spaventato qualche mela lo salverà.

Fotografi nati

Anche se nei giochi per Game Boy potete scorrazzare per il mondo dove vi pare e piace, in Pokémon Snap tutta l'azione si svolgerà a bordo del vostro mezzo super tecnologico. Comunque questo è un grande aiuto, perché così non dovrete pensare a muovervi e potrete concentrarvi

sul vostro mestiere di fotografi. Tenete sempre gli occhi aperti visto che i nostri amici mostriciattoli possono

no arrivare da qualunque lato. Nel gioco ci sono sette piste ambientate tutte nella stessa isola e comprendono una spiaggia, un vulcano e il bellissimo fiume tra le rapide. Il percorso finale è la pista segreta della Nuvola dell'Arcobaleno e grazie al vostro coraggio, vi porterà a fotografare il più raro di tutti i Pokémon... Mew!



Treno espresso!



Il veicolo che vi scorizzerà in giro nel vostro safari si chiama Zero One. Il Professor Oak vi teletrasporterà in ciascun livello a bordo di questo strano trenino giallo. Una volta dentro, il mezzo inizierà a muoversi e ben presto vi accorgete che non è possibile fermarlo! Tranquilli, appena avrete finito di scattare le foto, il Professor Oak vi catapulterà fulmineamente nel livello successivo. Sembra un po' Jurassic Park... però, invece del Tirannosauro, ci sarà Charizard che corre intorno al vostro veicolo!



Guardate com'è bello il vostro veicolo super-tecnologico.

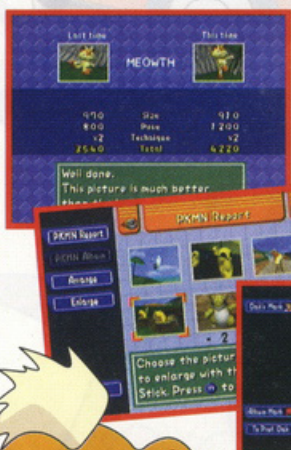


Il punteggio

Alla fine di ogni corsa dovete scegliere una delle foto che avete fatto a ciascun Pokémon. Così il Professor Oak potrà scegliere quella che più gli piace per aggiungerla al suo Pokédex. Purtroppo però, il professore è molto severo! Se avrete scattato delle brutte foto, vi darà un punteggio basso. E allora come si fa a scattare una foto perfetta? Per prima cosa, il Pokémon deve essere al centro dell'immagine. Poi deve essere abbastanza vicino e lo dovete fotografare mentre fa qualcosa di interessante. È ancora meglio se sullo sfondo ci sono anche altri Pokémon dello stesso tipo e se stanno facendo qualcosa tutti insieme. Beh, a parole sembra facile, ma quando sarete sullo Zero One tutto sarà decisamente più complicato!



Il Prof. Oak non sembra molto soddisfatto... o è la sua espressione abituale?



Uova strapazzate!

Molti Pokémon sono davvero ben nascosti! Uno di loro è Zapdos. Volete un trucco per riuscire a fotografare questa furia volante? Nel livello della Caverna usate le mele per attirare l'adorabile Pikachu vicino all'uovo giallo e poi suonate il flauto. In questo modo il topo elettrico emetterà una scossa elettrica che manderà l'uovo in frantumi. Zapdos si alzerà in volo circondato da spettacolari scosse elettriche! Se riuscirete a far nascere questo Pokémon leggendario avrete anche elettricità per il resto del livello e potrete scattare foto ancora più interessanti.



Una faccenda che scotta!

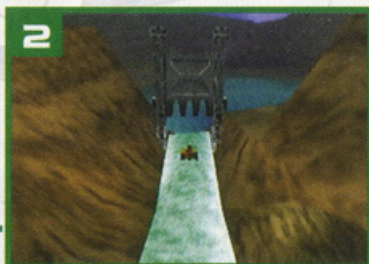
Verso la fine del livello Vulcano avvisterete un Charmeleon che se ne va in giro intorno a una pozza di lava. Una foto così è già molto bella, ma i più astuti tra di voi avranno sicuramente capito che è possibile renderla molto più interessante! Lanciando una mela al momento giusto, potrete far cadere il Pokémon nel cratere pieno di lava! Se ci riuscirete Charmeleon si evolverà in un enorme Charizard! Attenti però! È meglio se subito dopo scappate in fretta. Uno Charizard arrabbiato non è mai un buon incontro! Usate questo trucco anche con i Charmander che incontrate all'inizio del livello!



Le rapide e i trucchi

Cercate in ogni percorso di sfruttare tutta la vostra conoscenza dei Pokémon, vi servirà per andare avanti nel gioco e aprire nuovi livelli. Per esempio, alla fine del livello del Tunnel provate a colpire con le mele uno degli Electrode che si trovano vicini alle rocce... se ci riuscirete lo vedrete esplodere dalla rabbia e vi aprirà così la strada per raggiungere il livello successivo. Nello schermo del fiume dovete invece lanciare una palla fumogena a quella specie di becco che sbuca dalla roccia. In questo modo farete apparire un Porygon che vi rivelerà l'accesso al successivo percorso. Un altro trucco per sbloccare un nuovo percorso si trova al termine del Canyon, ma è piuttosto difficile da eseguire!

Per prima cosa dovete colpire con le palle fumogene i gusci che vedete galleggiare nel fiume all'inizio del livello. Ogni colpo andato a segno rivelerà uno Squirtle. Verso la fine delle rapide vedrete un Mankey sulla cima di un monte e una serie di Squirtle in basso. Colpite la tartaruga blu che si rifugia nel guscio in modo da farla schizzare verso il Mankey che cadrà dall'altra parte del monte. Quando di nuovo la scimmia attacca brighe, lanciatele una palla fumogena e lei atterrerà la leva che vi consentirà di raggiungere lo spazio!



Aprite il fuoco!

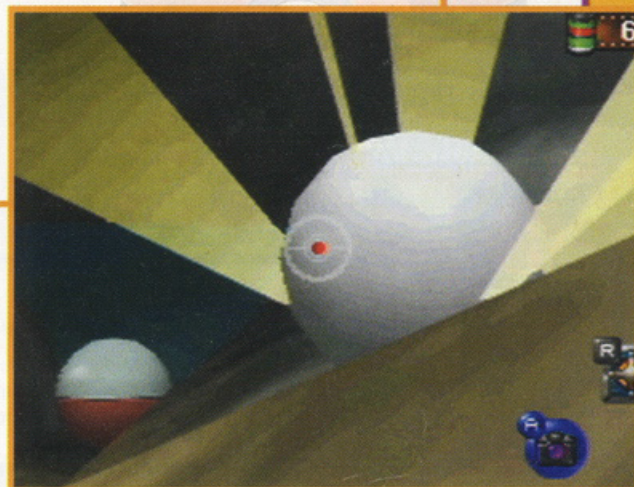
Questo non è certo un gioco violento. Bisogna solo scattare delle bellissime fotografie ai Pokémon quando sono nelle pose più spettacolari. Ma scordatevi di andare

in giro a fare passeggiate visto che anche qui l'azione non manca di certo! Molto spesso infatti, dovete far arrabbiare i Pokémon o disturbarli, così farete foto molto più belle! Se per caso incontrate un Electrabuzz, provate a lanciarci una palla fumogena. Così facendo lo stordirete, lui si rialzerà e vi tirerà addosso un fulmine! Per fortuna la saetta esploderà a qualche metro da voi, colpendo un generatore... e voi potrete vedere benissimo il Pokémon infuriato, un'occasione davvero unica per scattare una foto stupenda!



Tanti, tantissimi Pokémon!

Anche se la vostra voglia di catturare e conoscere nuove specie di Pokémon è grande, in questo bellissimo gioco avrete la possibilità di fotografare solo sessantadue dei 151 mostri tascabili. Non fate il broncio, scattare delle belle foto non è poi così facile! E poi molti Pokémon sono davvero difficili da scovare, altri si nascondono sotto i cespugli e altri ancora non avranno nessuna voglia di uscire dalle loro confortevoli tane. Armatevi di macchina fotografica e zainetto e correte a fotografarli tutti!



Conclusioni

Questo è un gioco meraviglioso... sembra proprio di entrare in un mondo popolato di Pokémon. Ci siamo accorti che quando si comincia è molto difficile smettere di giocare. Peccato che sia un po' troppo corto. Comunque ci rigiocerete spesso per cercare di migliorare le vostre foto!

Voto: 4/5

POKÉMON

trading card game



Dopo aver riscosso un successo incredibile in ogni parte del mondo, la versione per Game Boy Color di *Pokémon Trading Card Game* arriva finalmente in Italia! Questa volta non dovrete intraprendere lunghissimi viaggi, non dovrete portarvi uno zaino pieno di Pokéball e Lemon-succhi, le vostre armi e i vostri Pokémon saranno tutti all'interno di un mazzo di carte. Preparatevi a collezionare, scambiare e organizzare divertenti sfide con i vostri amici, preparatevi a *Trading Card Game*!

Come si gioca?

Pokémon Trading Card Game è davvero semplice. All'inizio del gioco conoscerete il Dottor Mason, l'esperto di carte che vi insegnerà a giocare guidandovi passo passo in un'intera partita e rispondendo a tutte le vostre curiosità. Appena avrete capito le regole di base, Mason vi darà la possibilità di fare un po' di pratica combattendo contro di lui e contro alcuni dei suoi aiutanti. Una volta che avrete dimo-

strato di essere dei veri combattenti potrete uscire alla ricerca di nuove, eccitanti sfide!



1/10

MEOWTH L028
MEOWTH L042
MEOWTH L045
MEOWTH L038
MEOWTH L012

CHOOSE THE CARD YOU WISH TO EXAMINE.

Ecco un bel po' di carte da aggiungere alla vostra collezione!



LACED MEOWTH L014

GENE

YOU WON'T GET THE ROCK MEDAL UNLESS YOU DEFEAT ME!

I Club

Girovagando per il mondo di *Trading Card*, verrete a conoscenza di otto club gestiti da giocatori professionisti. Ogni club è ispirato a un certo tipo di Pokémon (acqua, terra, fuoco...) e tutti i giocatori

all'interno avranno un mazzo di carte ispirato al loro tipo di pokémon preferito! Ci sono tre allenatori da battere per ogni club e soltanto quando li avrete sconfitti potrete sfidare il grande capo. Se vincerete anche questa battaglia vi aggiudicherete la medaglia del club. Le medaglie vi serviranno per attivare le macchine costruisce mazzi (Deck Building Machine) nel laboratorio del Dott. Mason. In questo modo potrete replicare o imitare i mazzi dei grandi maestri.



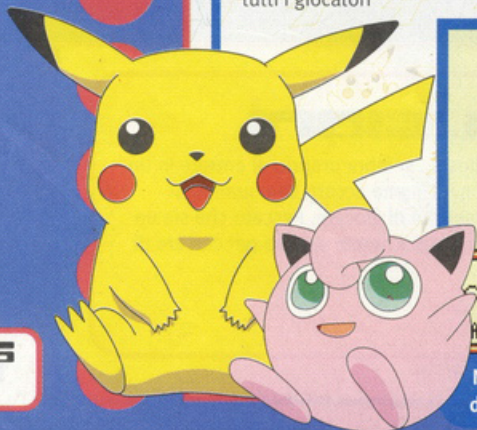
CARD RECEIVED A PROMOTIONAL
CARD JIGGLYPUFF L012!

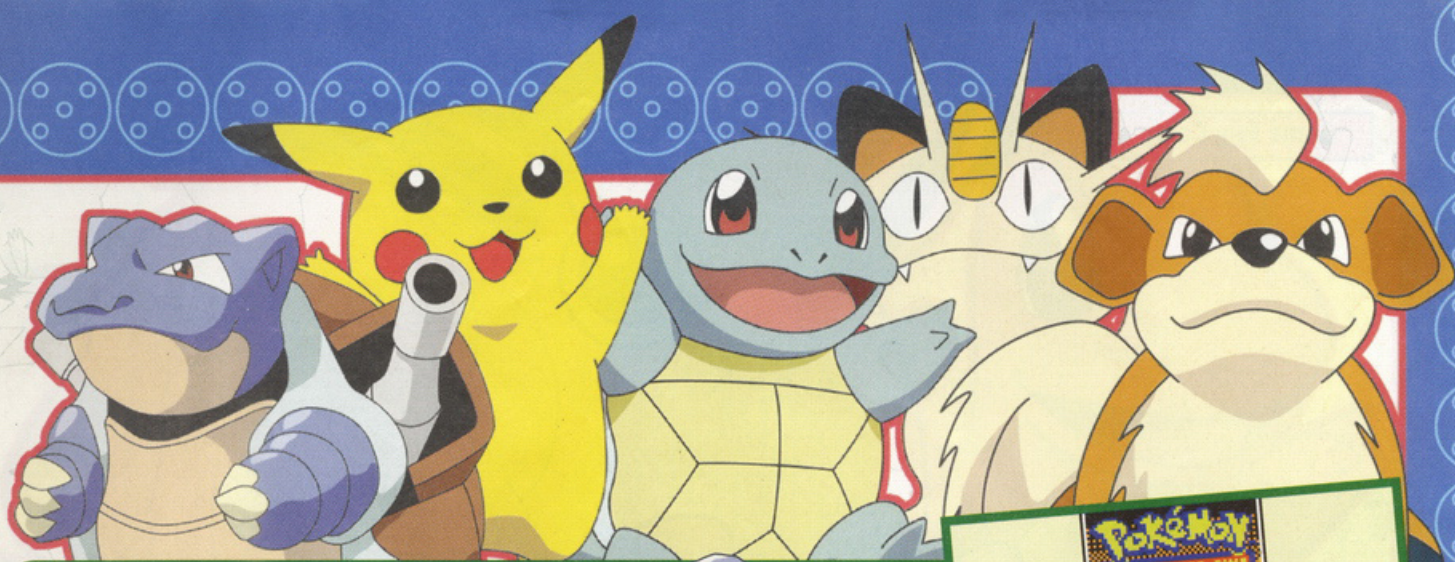
Nelle vostre avventure, troverete anche delle carte promozionali come questa.

HP 000000

MEOWTH L038

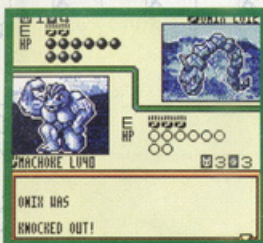
MEOWTH L038'S
SPECIAL PUNCH!





I Booster Pack

Ogni volta che vincete una partita vi saranno regalate due buste d'espansione che contengono altre carte da aggiungere alla vostra collezione. Esistono quattro tipi diversi di questi mazzi: Mistero, Scienza, Evoluzione e Colosseo, e ognuno offre differenti tipi di carte. Il destino di queste ultime dipenderà da voi, le più importanti e utili potete tranquillamente inserirle nel vostro mazzo altrimenti nessuno vi vieta di infilarle nel raccogliatore per ampliare la vostra collezione.



Le Carte Leggendarie

Il vostro obiettivo finale sarà quello di sfidare e vincere i quattro Grandi Maestri per riuscire a ottenere le Leggendarie Carte Pokémon. Semplice a dirsi, ma per riuscire a portare a termine questa missione dovrete impegnarvi duramente! I Grandi Maestri infatti non vi degheranno di uno sguardo se prima non avrete sconfitto tutti i Capi degli otto club, vincendo così tutte le Medaglie! E poi dovrete avere un mazzo insuperabile per sperare di farcela contro questi fortissimi giocatori! Sì, sono davvero molto esperti (non a caso si chiamano Grandi Maestri, no?) e in più hanno carte potentissime, tra cui anche quelle Carte Leggendarie che state cercando di vincere!

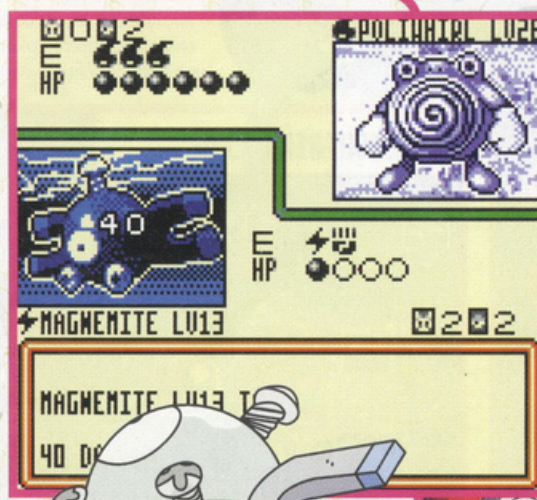


Vittoria! Dopo un'altra combattutissima partita, eccoci ancora una volta trionfanti...

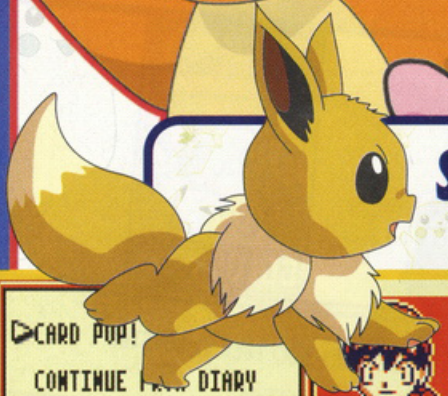
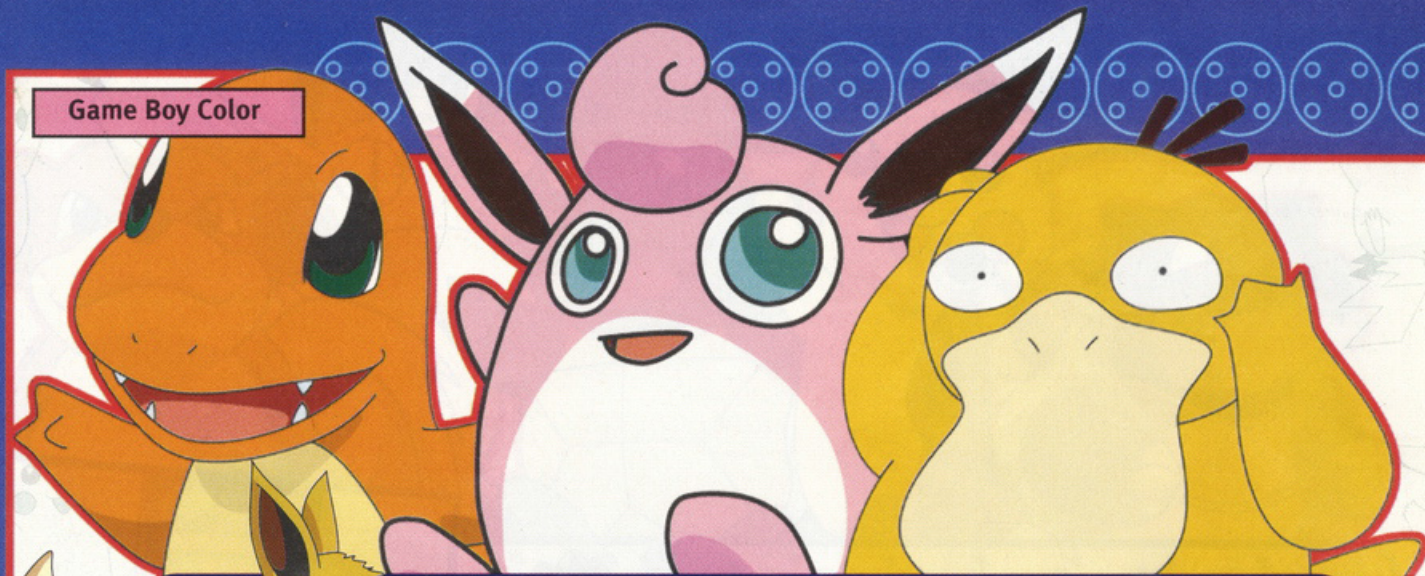
Costruire un mazzo

È pericoloso avere solo un tipo di Pokémon nel mazzo, perché ognuno ha la sua particolare debolezza. Per esempio, se avete con voi soltanto dei Pokémon di fuoco, basterà che il vostro sfidante schieri qualche Pokémon d'acqua per vincere con facilità! Allora il consiglio è di costruire un mazzo un po' vario, magari con due o

tre Pokémon di tipo diverso. È chiaro che non potrete inserire tutti i tipi di mostriciattoli perché non avrete mai abbastanza energia per alimentarli! Fate le vostre scelte con intelligenza e senza fretta, e siamo sicuri che in poco tempo anche voi avrete dalla vostra parte un mazzo competitivo.



Game Boy Color



CARD POP!
CONTINUE FROM DIARY
NEW GAME

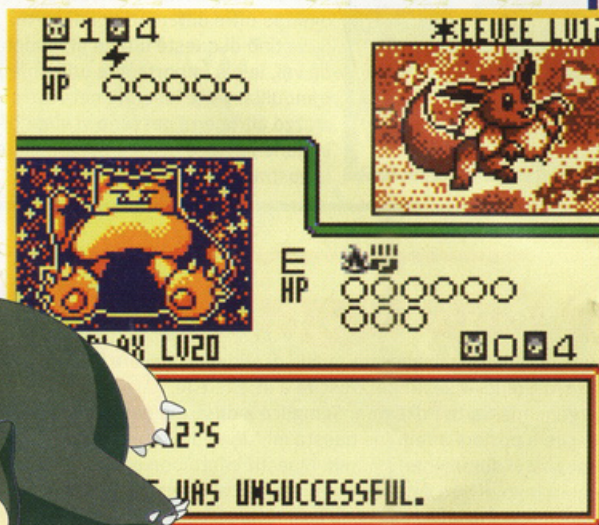
WHEN YOU CARD POP! WITH A FRIEND,
YOU WILL EACH RECEIVE A NEW CARD!

Con l'utilissima opzione Pop, voi e un vostro amico potrete ricevere una nuova carta per arricchire il mazzo.

Sfidate gli amici!

Una delle cose più divertenti di questo gioco è organizzare delle sfide con i vostri amici! Tutto questo è possibile grazie al famoso cavetto che permette di collegare due Game Boy Color. Per accedere a questa funzione dovete entrare in uno qualunque dei club e parlare con il ragazzo al bancone. Da lì potete entrare nell'Arena,

oppure mandare e ricevere delle carte o dei mazzi completi. Con l'opzione Pop invece, dovrete collegare due Game Boy Color tramite porta infrarossi e dopo pochi secondi vi ritroverete con una carta nuova di zecca. Peccato che potrete farlo una volta sola per ogni amico, ma facendolo con più persone avrete in brevissimo tempo un bel po' di carte in più!



Il Potere Pokémon

Alcuni Pokémon (di solito quelli evoluti!) hanno delle abilità speciali chiamate Potere Pokémon. Ogni volta che giocate la carta di un

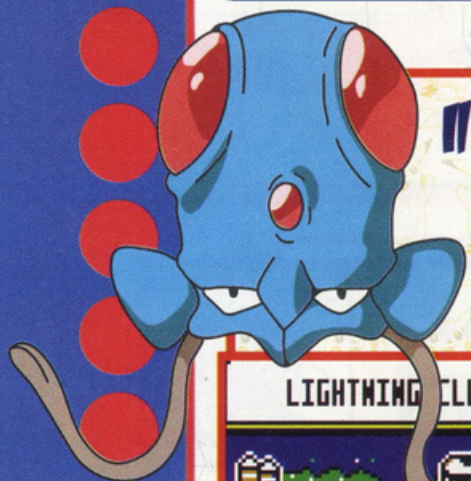
Pokémon che ha dei poteri, vi sarà spiegata l'abilità speciale del mostriattolo e voi potrete decidere in che modo usarla per trarne i migliori vantaggi! In alcuni casi questi poteri modificano le regole del gioco come

nel caso di Blastoise, permettendovi di giocare quante carte energia acqua desiderate. In altri casi vi permettono di eseguire delle azioni speciali come il potere di guarigione di Vileplume. Saper utilizzare al meglio queste abilità speciali è fondamentale per diventare dei veri campioni. Durante una battaglia quindi tentate di attivare i Pokémon con poteri speciali il più presto possibile, cercando allo stesso tempo d'impedire al vostro avversario di fare la stessa cosa.

TENTACOOOL LV10
HP 000

COMARDEC
AT ANY TIME DURING YOUR TURN (BEFORE YOUR ATTACK), YOU MAY RETURN TENTACOOOL TO YOUR HAND. (DISCARD ALL CARDS ATTACHED TO TENTACOOOL.) THIS POWER CAN'T BE USED THE TURN YOU PUT TENTACOOOL INTO PLAY OR IF TENTACOOOL IS ASLEEP, CONFUSED, OR PARALYZED.

TENTACOOOL HAVE
POKEMON POWER.



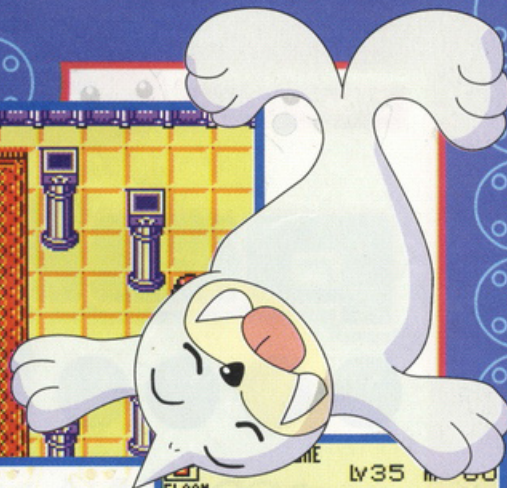
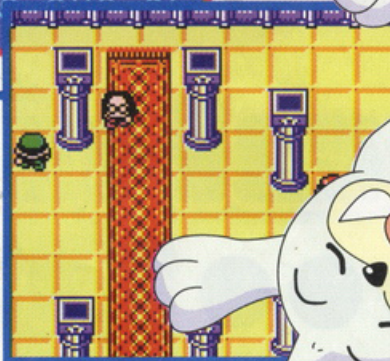
Le carte promozionali

Le carte promozionali sono davvero rare e potenti. Nella realtà si possono trovare nei posti più diversi, alcune sono state regalate a chi è andato a vedere il film dei Poket Monster al cinema, altre si possono trovare all'interno delle videocassette di *Pokémon* e altre ancora dentro giochi o

gadget, proprio come nel gioco della Wizard of the Coast. Infatti ci sono anche qui alcune Carte Promozionali. Si tratta di carte leggermente diverse dalle altre che vi permetteranno di vincere le vostre sfide con molta più facilità. Parlate con tutte le persone che incontrate nei club e fate degli scambi con loro per cercare di guadagnarne qualcuna. Le Carte Promozionali si trovano anche nella sala dei tornei... provate a iscrivervi alla Super Coppa (Challenge Cup) e ne vedrete delle belle!



CARD RECEIVED A PROMOTIONAL
CARD MENTHO LUBO!



GLOOM lv35
PMN PUR HEAL
♦♦♦ PETAL DANCE 40x
RETREAT COST **
WEARNESS *
RESISTANCE No 45

Ecco la carta di Vileplume (2ª evoluzione di Gloom).

La casa di Ishihara

Nell'angolo in alto a sinistra della mappa noterete subito una piccola casa molto interessante. È piena di libri sui Pokémon! In effetti è la

casa di Tsunekazu Ishihara, Presidente della Creatures Inc. e inventore dei Pokémon. Qui dentro potete trovare moltissimi consigli utili per imparare a usare al meglio il vostro mazzo! Vi consigliamo di andarci spesso per imparare cose nuove e anche per scambiare le carte.

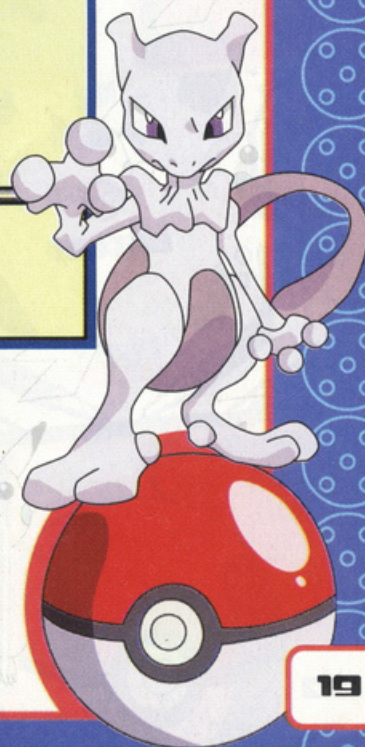


COMBOS

COMBOS BY
OF 2 CARDS.



CARD RECEIVED A BOOSTER
PACK: LABORATORY.



Conclusioni

Pokémon Trading Card Game è davvero un gran bel gioco e include tutti gli elementi che hanno reso uniche le carte della Wizards of the Coast. Tutti gli appassionati delle carte collezionabili apprezzeranno questa versione per Game Boy che permette oltretutto di diventare dei grandi esperti senza dover sacrificare carte preziose. Per tutti gli altri fan dei Pokémon questo gioco è un'ottima occasione per imparare a giocare con le carte collezionabili. Certo, questo titolo potrebbe non piacere a tutti, ma racchiude dentro di sé tanto di quel divertimento che serviranno solo cinque minuti per farvi prendere dalla febbre del gioco!

Voto: 5/5

POKÉMON... PINBALL

ANCORA UNA VOLTA DOVRETE ACCHIAPPARLI TUTTI!

Non vi siete ancora stancati di catturare Pokémon? Allora dovete assolutamente sapere che la Nintendo, accontentando anche tutti gli appassionati di flipper, ha da poco fatto uscire *Pokémon Pinball*, due divertentissimi flipper per Game Boy. Questa volta però non dovrete effettuare scambi per collezionare tutti e 150 i Pokémon visto che nella stessa cartuccia troverete sia la versione Rossa che quella Blu. Come al solito in una non saranno presenti tutti i mostri e così

per completare il vostro Pokédex dovrete allenarvi su entrambi i flipper! Allora? Cosa aspettate? Scegliete il vostro flipper e cominciate!

L'allenamento è tutto!

Questo è un gioco di Pokémon, perciò scordatevi di riuscire a collezionare tutti i mostriciattoli senza un bel po' di fatica! Per arrivare a completare il vostro Pokédex dovrete davvero diventare dei campioni.

Per catturare un Pokémon dovrete prima farlo apparire mandando la pallina all'interno di una fessura particolare (la bocca di un Bellsprout nella versione Rossa e quella di un Cloyster nella Blu!) e poi colpendo i "respingenti" in alto sei volte. Quando il mostriciattolo appare al centro del tavolo da gioco dovrete colpirlo quattro volte e il vostro Pokédex verrà aggiornato.

Sempre più divertente...

Se questo vi sembra già molto difficile, aspettate di sentire cosa dovrete fare per farli evolvere! Per prima cosa fate girare tre volte la pallina nella rampa esterna e poi entrate nella Grotta dell'Evoluzione. A questo punto potete scegliere il Pokémon da far crescere. Ma non è finita! La pallina tornerà fuori e voi dovrete prendere tre oggetti entro un limite di tempo (altrimenti è troppo facile!!!) e poi spedire la sfera nel buco che comparirà nel centro della tavola! Ora avete capito cosa intendiamo quando vi diciamo che dovrete diventare "maestri del flipper"?

Non vi sembra che questo flipper blu sia davvero intrigante?

Trema Game Boy, trema!!!

Questo gioco è pieno zeppo di Pokémon che aspettano solo di essere catturati, di livelli extra, di punti a non finire e di bonus (come i moltiplicatori) da accumulare. Con tutta questa roba vi divertirete per tantissimo tempo! L'unico vero difetto di questo nuovo gioco è che la visuale non segue la pallina nelle sue evoluzioni, ma cambia bruscamente ogni volta che la sfera raggiunge la parte alta del flipper. Comunque pian piano ci si abitua e poi possiamo anche perdonarglielo, visto che in questo gioco è inclusa anche la vibrazione (Rumble Pak)... potrete sentire ogni colpo e scossone del flipper! Questo sì che è divertente! *Pokémon Pinball* è proprio una grande idea, la Nintendo è riusci-

ta nuovamente a unire l'azione concitata tipica di un gioco di flipper al fantastico mondo dei Pocket Monster. A noi è sembrato fantastico! E ora scusateci, ma dobbiamo andare a evolvere un altro dei nostri Pokémon!!!



L'arte di trovare i Pokémon

Ogni volta che inizierete una nuova partita o attiverete determinati bonus, potrete scegliere in che zona cacciare. Ecco una breve guida per chi non sa ancora dove trovare il proprio mostricciattolo preferito!

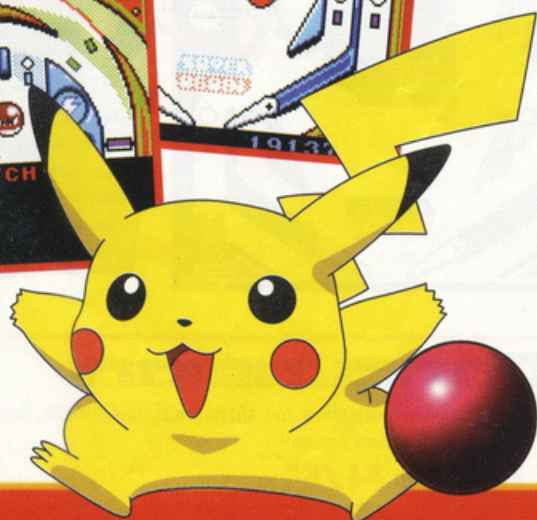
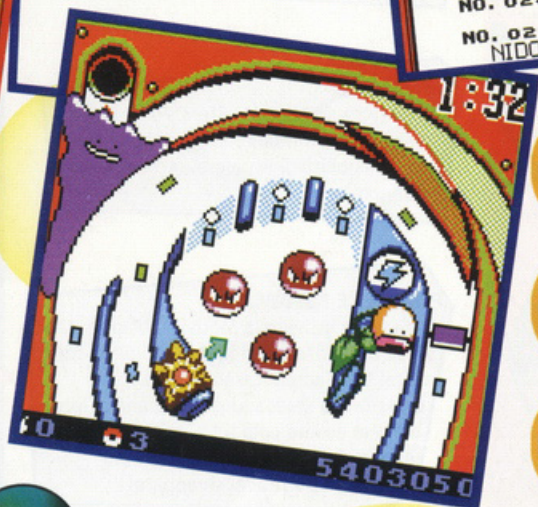
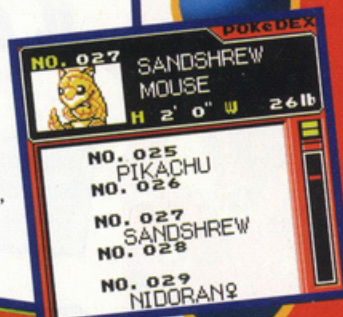
FLIPPER ROSSO

Pallet Town: Charmander, Rattata, Nidoran M, Poliwhag
Viridian Forest: Weedle, Pidgey, Pikachu
Pewter City: Spearow, Jigglypuff, Ekans, Magikarp
Cerulean City: Oddish, Mankey, Jynx, Abra
Vermilion City Seaside: Shellder, Krabby, Ekans, Farfetch'D
Rock Mountain: Voltorb, Diglett, Mr. Mine
Lavender Town: Gastly, Magnemite, Cubone, Electabuzz
Cycling Road: Spearow, Doduo, Lickitung, Snorlax
Safari Zone: Paras, Rhyhorn, Chansey
Seafoam Island: Horsea, Staryu, Seel, Articuno
Cinnabar Island: Ponyta, Growlithe, Omanyte, Kabuto
Indigo Plateau: Machop, Onix, Ditto



FLIPPER BLU

Viridian City: Squirtle, Nidoran M, Bulbasaur
Viridian Forest: Caterpie, Rattata, Pikachu
Mt Moon: Zubat, Paras, Clefairy
Cerulean City: Bellsprout, Meowth, Jynx, Abra
Vermilion City Streets: Shellder, Krabby, Farfetch'D, Sandshrew
Rock Mountain: Diglett, Voltorb, Mr. Mine
Celadon City: Mankey, Meowth, Eevee, Porygon
Fuchsia City: Magikarp, Goldeen, Kangashan, Exeggcutte
Safari Zone: Doduo, Nidoran F, Chansey
Saffron City: Ekans, Sandshrew, Hitmonchan, Hitmonlee
Cinnabar Island: Ponyta, Koffing, Aerodactyl, Magmar
Indigo Plateau: Geodude, Ditto, Moltres, Mewtwo



IL CAMPO ROSSO

BUCA DELL'EVOLUZIONE

Per far cominciare la Modalità Evoluzione, la pallina deve entrare qui.

TUONOMETRO

Fate passare la palla sotto l'elica nel giro destro e il tuonometro si caricherà. Quando sarà pieno, attiverà il Rimbalzo Pikachu.

FRECCHE EVOLUZIONE

Quando avrete acchiappato un Pokémon che si può evolvere, lanciate la palla in questo giro sinistro esterno. Si accenderà una freccia per ogni giro. Quando saranno tutte e tre illuminate, la Modalità Evoluzione inizierà! Lanciate la palla nella Buca Evoluzione di Ditto e... buona fortuna!

BELLSPROUT

Serve sia per far comparire Pokémon da catturare che per iniziare la Modalità Evoluzione. In tutti e due i casi, tirate la palla nella sua bocca!

ELICA

Carica il Tuonometro.

FRECCHE CATTURA

Bastano due frecce accese per attivare la Modalità Cattura e provare ad acchiappare un Pokémon, ma se saranno tutte illuminate appariranno i mostri più rari.

FINESTRA POKÉMON

Permette di visualizzare tutti i luoghi dove passerete, i Pokémon che incontrerete e le loro possibili evoluzioni. Qui siamo a Plumbeopoli.

RIMBALZO PIKACHU

Potrete attivarlo per salvare la pallina. Una bella scossa e tornerete in gioco, ma prima dovete caricare al massimo il Tuonometro che si trova sopra Bellsprout.

IL CAMPO BLU

TUONOMETRO

Serve per attivare il Rimbalzo Pikachu e si carica facendo girare l'elica a destra.

SLOWPOKE

Se gli tirate in bocca la Sfera Poké, farete cominciare la Modalità Evoluzione e avrete la possibilità di evolvere uno dei vostri Pokémon.

POLIWAG E PSYDUCK

Aiutano ad attivare la Modalità Mappa, che serve a visitare nuovi luoghi. Colpiteli tre volte! Nel Campo Rosso, i due Diglett svolgono la stessa funzione e anche loro devono essere colpiti tre volte. Ricordatevi che più posti visiterete, più Pokémon potrete acchiappare!

ELICA

Carica il Tuonometro.

CLOYSTER

Tirategli in bocca la palla quando le Freccie Cattura sono accese e farete cominciare la Modalità Cattura, che vi permetterà di acchiappare un Pokémon.

FINESTRA POKÉMON

Eccoci a Tunnelroccioso, una delle prime locazioni del Campo Blu. Ma dovreste viaggiare molto se vorrete acchiappare tutti i Pokémon!

RIMBALZO PIKACHU

È sempre lui, il mitico topo elettrico che salva la vostra pallina. Caricate di energia il Tuonometro sopra la testa di Slowpoke e Pikachu vi renderà tutto più facile!

CONCLUSIONI

È un gioco divertentissimo, ma anche piuttosto difficile. Se siete appassionati di flipper, fa di sicuro per voi!

Voto: 4/5

GAME BOY **COLOR**

MANIA

- ☐ **AUSTIN POWERS**
Un mini PC dentro il vostro Game Boy?
Tutto è possibile quando si parla di Austin Powers!
- ☐ **PERFECT DARK**
Joanna Dark è pronta a vivere
una nuova esaltante avventura!
- ☐ **DAIKATANA**
Dal grande al piccolo schermo
arriva un GDR che vi farà saltare sulla poltrona...
- ☐ **DISNEY'S DINOSAUR**
Il film arriverà a Natale...
intanto preparatevi
a vivere l'azione
in prima persona!

**DAL 30 NOVEMBRE
IN TUTTE LE EDICOLE**



SOLO PER VERI APPASSIONATI NINTENDO!

Come disegnare i Pokémon



A avete sempre desiderato disegnare i vostri Pokémon preferiti con l'abilità di un osservatore come Tracey? Ora potete farlo! Seguite le nostre indicazioni e diventerete dei perfetti Osservatori di Pokémon!

Chi di noi non ha mai invidiato Tracey almeno un po'? Sarebbe divertente andare in giro a cercare i Pokémon per osservarli e disegnarli poi con tanta bravura su un blocchetto, proprio come fa lui!

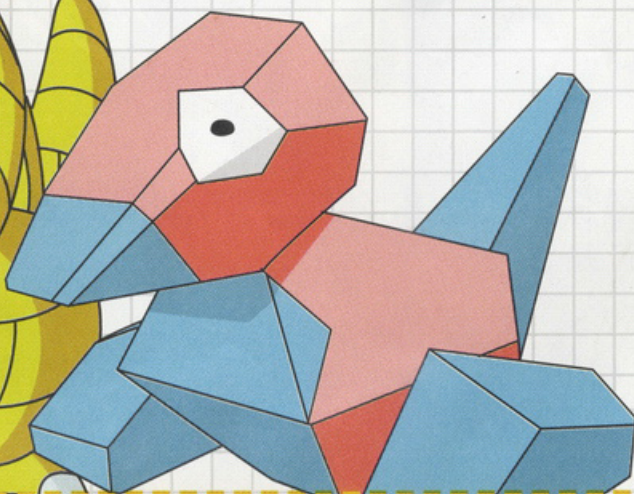
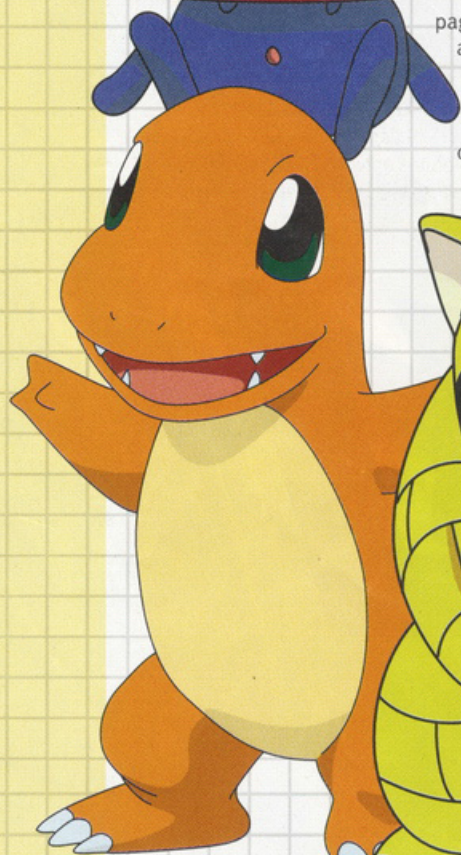
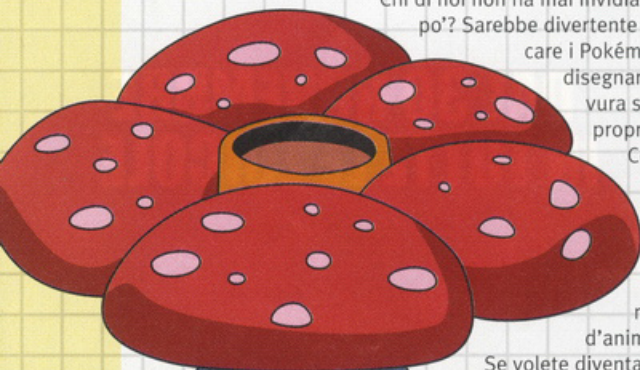
Certo, perché per essere dei veri Osservatori di Pokémon bisogna saperli disegnare alla perfezione... ma non vi perdetevi d'animo!

Se volete diventare abili come il compagno di avventure di Ash e Misty (o addirittura come Ken Sugimori, il creatore dei Pokémon!), allora avete scelto il giornale giusto! Qui nel Club degli Osservatori imparare a disegnare tutti i Pokémon nelle loro

espressioni più belle non è affatto difficile.

Bisogna avere un po' di pazienza e cominciare dagli esercizi più facili per poi provare quelli più complessi. Ma la cosa più importante è la tecnica! Se si imparano le tecniche e i piccoli trucchi utili, tutto diventa facilissimo. Chiunque può disegnare bene un Pokémon, se sa come fare! Abbiamo provato a seguire queste indicazioni, facendo rivelare ai nostri esperti disegnatori qualcuno dei loro segreti più interessanti per catturare sul foglio lo spirito dei nostri mostri-ciattoli colorati. Il bello è che funzionano! Adesso anche quelli tra di noi che pensavano di essere negati per il disegno hanno scoperto che non era vero... E allora che cosa aspettate?

Leggete le nostre spiegazioni e provate anche voi!



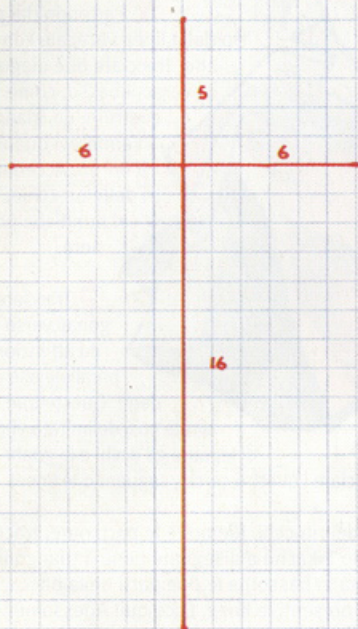
Scegliete i vostri Pokémon!

In questo numero proveremo a disegnare la superstar dei Pokémon: Pikachu. Vi daremo le indicazioni per realizzare una figura intera e il particolare della tondeggianti testolina da topo elettrico! Ma già dalla prossima volta sarete voi a decidere quale Pokémon disegnare! Potete anche scegliere una posa particolare che volete realizzare per il vostro Pokémon.

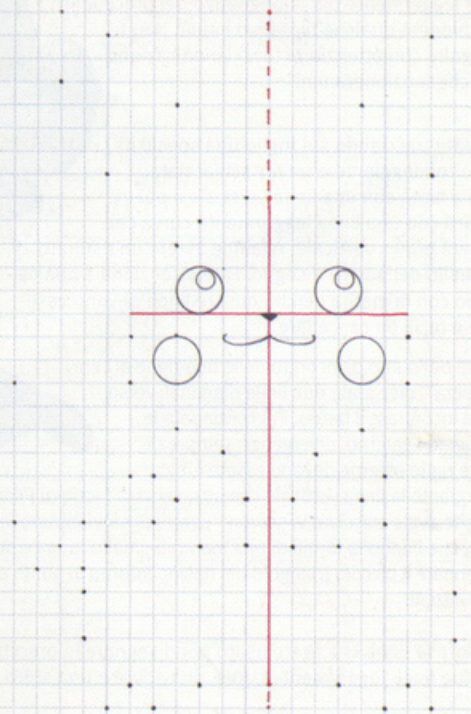
Mandate le vostre richieste a questo indirizzo: Pokémon World c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini 44 - 00193 Roma, oppure inviateci una e-mail a pokemon@playpress.com. Vi aspettiamo!

Con i quadretti... il gioco è fatto!

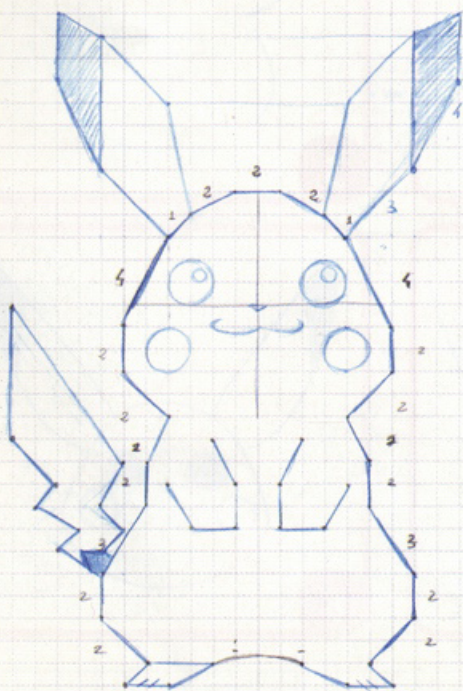
Pikachu non è affatto complicato da disegnare. Provare per credere! Procuratevi un foglio a quadretti, matita, gomma e righello... Ok, siete pronti!



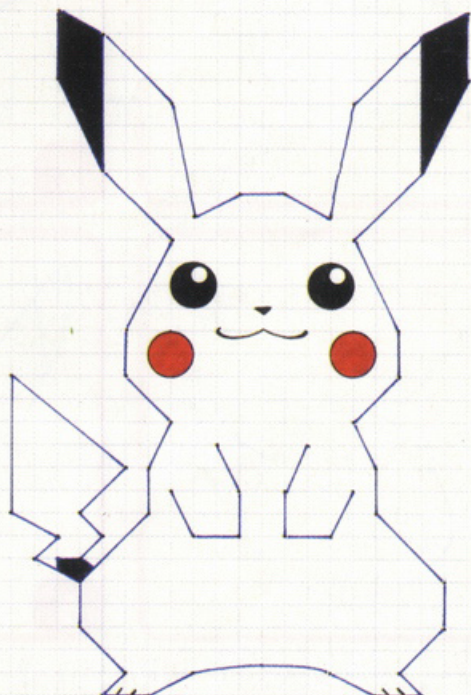
1 Prendete un foglio a quadretti e tracciateci sopra queste due linee incrociate. I numeri vi indicano quanti quadretti dovete contare per disegnare le righe esattamente. Usate una matita perché più tardi le dovete cancellare!



2 Copiate tutti i punti che vedete in questa foto, vi faranno disegnare un Pikachu perfetto. Aggiungete poi i due cerchi degli occhi, quelli delle guance, un triangolino per il naso e le due piccole curve per la bocca. Rispettate il numero dei quadretti e gli spazi indicati e tutto riuscirà alla perfezione.



3 Unite i puntini come vedete nella figura. I numeri vi indicano quanti quadretti dovete contare in orizzontale o in verticale per non sbagliarvi mai. Quando avrete unito tutti i punti, cancellate le due linee fatte all'inizio, rifinite le zampine e riempite le parti nere delle orecchie e della coda.



4 Per finire, ripassate i contorni del vostro Pikachu con un pennarello a punta fine. Aspettate che l'inchiostro si asciughi e poi coloratelo. Ecco qui! Non è fantastico? E l'avete fatto voi!

E ora... a mano libera!

Questo disegno, che raffigura soltanto la testa di Pikachu, è leggermente più impegnativo del precedente e forse richiederà qualche tentativo in più. Niente paura! Seguite con attenzione tutte le indicazioni e vedrete che funzioneranno!

- 1 Cominciate tracciando sul foglio una specie di pera molto tondeggianta e un po' schiacciata. Dividetela a metà con una linea verticale e poi in quattro parti con una linea leggermente curva che taglia a metà quella verticale. Alla fine avrete un risultato simile a quello del nostro disegno. Fate attenzione a non calare troppo con la matita perché queste linee devono essere leggere e facili da cancellare.
- 2 A partire dal punto di incontro delle due righe al centro della "pera", disegnate due linee diagonali verso l'alto fino a incontrare il bordo. Poi continuate le diagonali verso l'esterno, divergendo sempre di più. Queste righe esterne devono essere lunghe all'incirca quanto la linea verticale che attraversa la faccia di Pikachu. Le diagonali che avete tracciato vi servono per disegnarvi intorno le orecchie di Pikachu, che hanno la forma di una mandorla molto lunga e stretta. Per finire, accennate il piccolo triangolo del nasino intorno al punto di incontro delle linee iniziali.
- 3 Cancellate le linee che avete usato per disegnare le orecchie. Ora tracciate due linee leggermente curve, una sopra e una sotto a quella

che avete fatto all'inizio. La distanza tra le tre linee deve essere quasi uguale (quella di sotto leggermente più distante di quella di sopra, rispetto alla centrale).

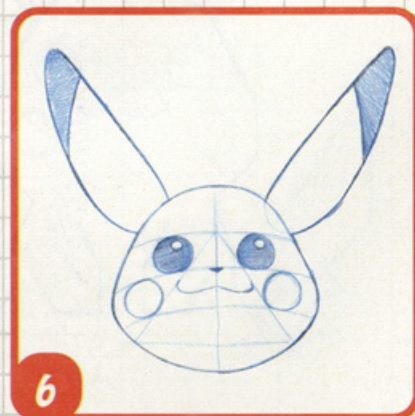
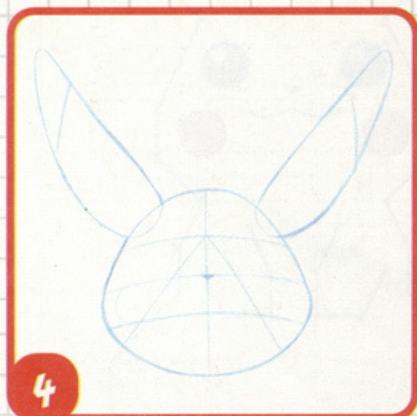
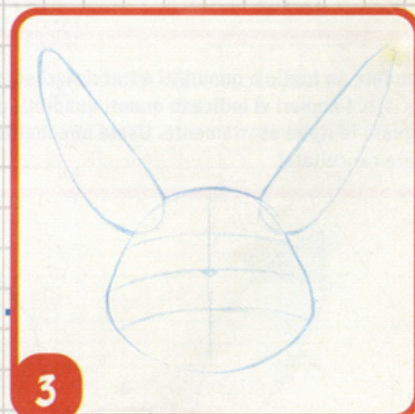
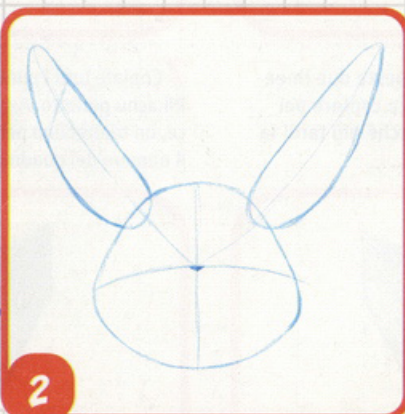
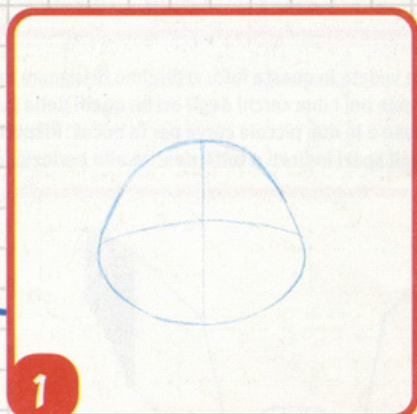
4 Partendo dal punto di incontro della linea verticale con la curva più in alto, tracciate due diagonali divergenti verso il basso, come se voleste costruire un triangolo.

Fermatevi quando incontrate il bordo. Accennate i particolari delle orecchie, corrispondenti ai punti che poi colorerete di nero.

5 Tracciate altre due diagonali verso il basso, facendo attenzione che siano parallele alle due linee precedenti. Queste due strisce che avrete così delimitato vi guideranno per disegnare gli occhi e le guance di Pikachu.

Non è difficile tracciare i quattro cerchi, seguendo le linee!

6 È il momento dei ritocchi. Riempite le parti nere, tracciate meglio i contorni del vostro Pikachu e disegnate bene il triangolino del naso (ha la punta rivolta in basso!) e le due parti della bocca, che sono facili da fare se tenete presenti le linee. Ecco qui! Adesso non vi resta che cancellare tutte le linee inutili e colorare il vostro capolavoro!



Aspettiamo impazientemente che ci spediate i vostri disegni per poterli pubblicare nella rubrica della posta! Sbrigatevi ragazzi, perché noi stiamo morendo dalla curiosità di vedere cosa siete riusciti a fare!

POKÉMON PUZZLE

Esame Finale

PROVA N° 1

Per poter accedere alla Lega dei Pokémon è necessario conquistare otto medaglie o superare un durissimo esame. Ogni mese vi proponiamo alcune domande prese dal difficilissimo test di ammissione della Lega. Inviatene le

vostre risposte all'indirizzo: Pokémon World c/o PlayPress Publishing Lungotevere dei Mellini 44 00193 Roma e i primi saranno premiati con un fantastico portachiavi dei Pokémon!

1) Quale Pokémon usa le orecchie per nuotare sott'acqua?

- a) Vaporeon
- b) Dratini
- c) Wartortle
- d) Lapras

2) Con quale medaglia si viene premiati se si sconfigge il capopalestra di Pumbeopoli (Pewter City)?

- a) Medaglia Sasso
- b) Medaglia Cascata
- c) Medaglia Terra
- d) Medaglia Vulcano

3) In quale città si trova il laboratorio del Professor Oak?

- a) Fucsiopoli (Fuchsia City)
- b) Biancavilla (Pallet Town)
- c) Isola Cannella (Cinnabar Island)
- d) In nessuna città perché vive su un camper che viaggia per tutto il mondo di Pokémon

4) Che tipo di Pokémon è Psyduck?

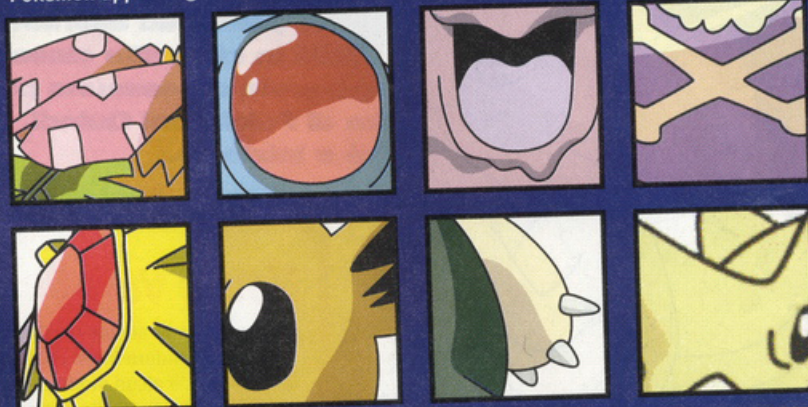
- a) Psichico
- b) Acqua
- c) Normale
- d) Ghiaccio

5) Come si fa per far evolvere un Kadabra in un Alakazam nel gioco per Game Boy?

- a) Bisogna scambiarlo con un Pokémon di un amico
- b) Si deve usare la Pietra Lunare
- c) Bisogna portarlo oltre il 32° livello d'esperienza
- d) Deve combattere contro Mewtwo

L'ispezione di Ivysaur

Guardate bene le immagini qui sotto. Siete capaci di dire a quali Pokémon appartengono?



Il crocipuzzle di Weepinbell

B	I	P	R	A	T	T	A	T	A	R	X	G	O	P	S
P	U	G	A	T	A	D	O	D	D	E	E	O	N	I	H
H	O	T	E	R	E	O	R	E	X	K	P	L	M	D	E
V	R	H	T	F	A	R	S	L	A	A	I	D	S	G	Z
E	B	D	C	E	M	A	A	N	L	L	D	V	E	E	U
N	A	I	G	A	R	E	S	T	O	E	G	C	L	O	B
U	L	P	H	R	M	F	H	G	C	P	E	K	A	T	A
S	S	H	S	F	E	N	R	I	K	O	Y	S	T	T	T
A	A	S	I	R	V	I	L	E	P	L	U	M	E	O	L
U	R	A	D	E	F	N	T	S	E	L	I	O	N	G	L
R	A	L	D	T	U	H	C	I	A	R	V	K	I	I	A
O	P	S	O	T	N	W	A	S	U	N	E	V	N	L	P
M	F	D	T	U	O	W	W	O	R	A	E	F	T	S	O
U	S	N	A	B	R	A	U	T	A	N	O	N	E	V	D
L	V	A	E	T	T	E	L	G	I	D	C	V	K	E	A
P	A	S	P	E	A	R	O	W	M	A	C	H	O	P	C

Osservate questa griglia e cercate di trovare queste parole. Si nascondono tutte qui dentro!
 BUTTERFREE, VENUSAUR, SPERAW, PIDGEOTTO, EKANS, PARAS, NINETALES, ODDISH, VILEPLUME,
 GOLDDUCK, VENONAT, PIDJEY, MACHOP, RAICHU, ABRA, RATTATA, FEAROW, SANDSLASH, ZUBAT, DIGLETT.

POKÉMON YELLOW

LA GUIDA COMPLETA

Ecco a voi la storia completa di Ash, da principiante ad allenatore supremo! Volete arrivare in cima alla classifica allenatori? Beh... non arriverete da nessuna parte senza una buona squadra di Pokémon! Quindi, stringete forte le vostre Sfere Poké e iniziamo.

Non dimenticate di usare la mappa gigante!

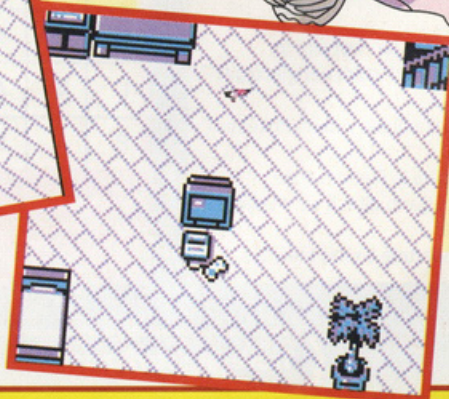
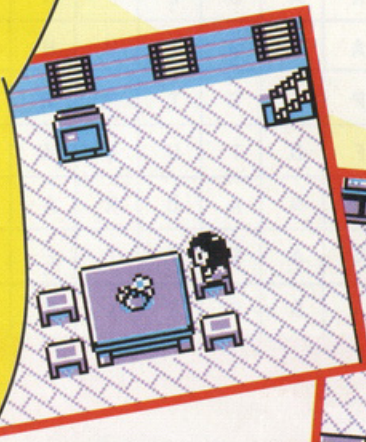
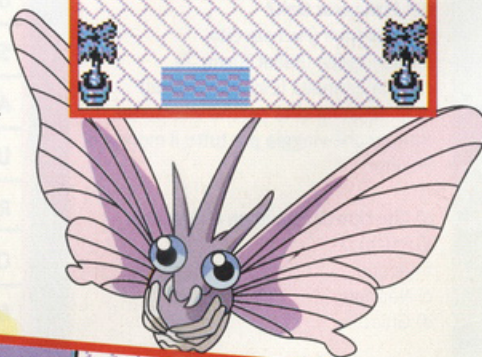
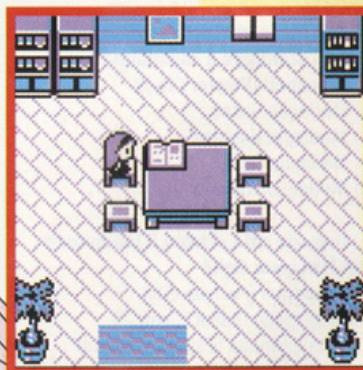
Non è vero!

Su Internet e su alcune riviste sono apparsi dei trucchi per poter prendere Mew... Attenzione, sono tutti falsi!!! Non c'è alcun modo per prendere il 151° Pokémon a parte quello che spieghiamo alla fine di questa guida. Senza una scheda Xploder GB non avrete infatti alcuna possibilità di catturare il rarissimo gatto psichico. Noi di Pokémon World abbiamo comunque chiesto al Professor C di raccontarci qualcuna di queste leggende per farci insieme quattro risate!



Biancavilla

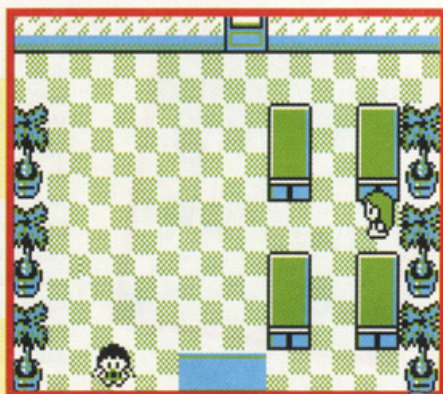
Prendete la Pozione dalla vostra camera, parlate con vostra mamma e avviatevi fuori dalla città. Arriverete al Laboratorio del Professor Oak. Vi darà un Pikachu e dovrete combattere contro il vostro rivale. Il suo Pokémon è potente, ma potete farcela. Altrimenti, potete seguire il Percorso 1 e allenare il vostro Pikachu facendolo combattere contro i vari Rattata e Pidgey che incontrerete lungo la via.



Smeraldopoli



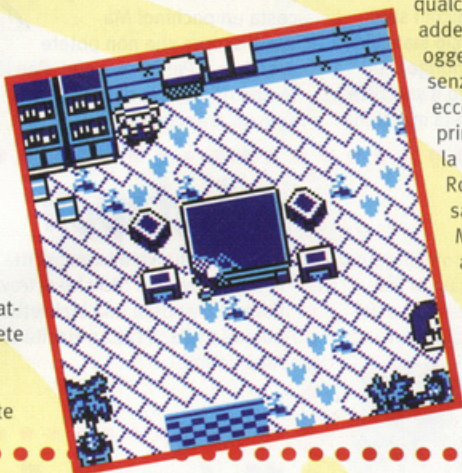
Curatevi al Centro Pokémon e prendete il pacchetto per il Professor Oak al Pokémon Market. È tempo di tornare! Usate la scorciatoia del dirupo (saltate giù!). Poi tornate a Biancavilla. Portate il pacco al Professor Oak e lui vi darà un Pokédex! Adesso dirigetevi alla casa del vostro rivale, dove sua sorella vi darà una mappa della città. E ora, di nuovo a Smeraldopoli! Tornate al Market



e rifornitevi di Sferi Poké. In questo momento del gioco, dovrete poter aggirare il vecchietto ed entrare nel Percorso 2. Nel Boscosmeraldo potrete prendere oggetti e Pokémon insetto. Continuate a dirigerli a nord finché non raggiungete Plumbeopoli.

Plumbeopoli

Qui potete visitare il museo, ma non vale la pena di spenderci 50p. Scivolote silenziosamente intorno al retro per prendere l'ambra, che si trasformerà in un Aerodactyl quando la porterete nel laboratorio dell'isola Cannella. Ora cercate di scappare dalla città e sarete ricondotti indietro alla palestra di Brock. Non potete fuggire! Come in tutte le palestre, potete combattere prima contro i più deboli, ma dovrete sconfiggere soprattutto Brock, il capopalestra. Lui ha con sé un Geodude di livello 10 e un Onix di livello 14. Se avete



qualche Pokémon ben addestrato e qualche oggetto utile, vincerete senza problemi. Ed ecco la vostra prima medaglia, la Medaglia Roccia! In più, vi sarà data anche la MT34 Pazienza. Adesso andate sul Percorso 3. Ci sono moltissime possibilità di far aumentare di livello i vostri mostriciattoli su questa strada, prima di arrivare a Monteluna.

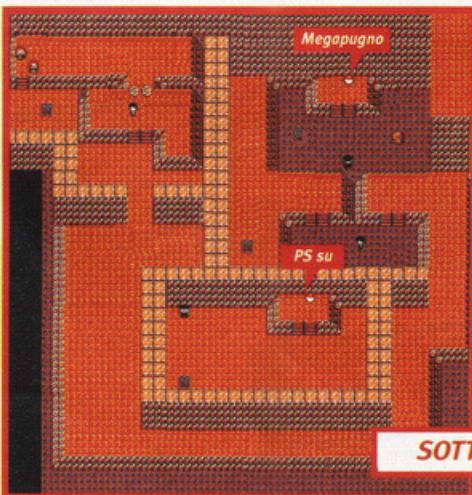


Monteluna

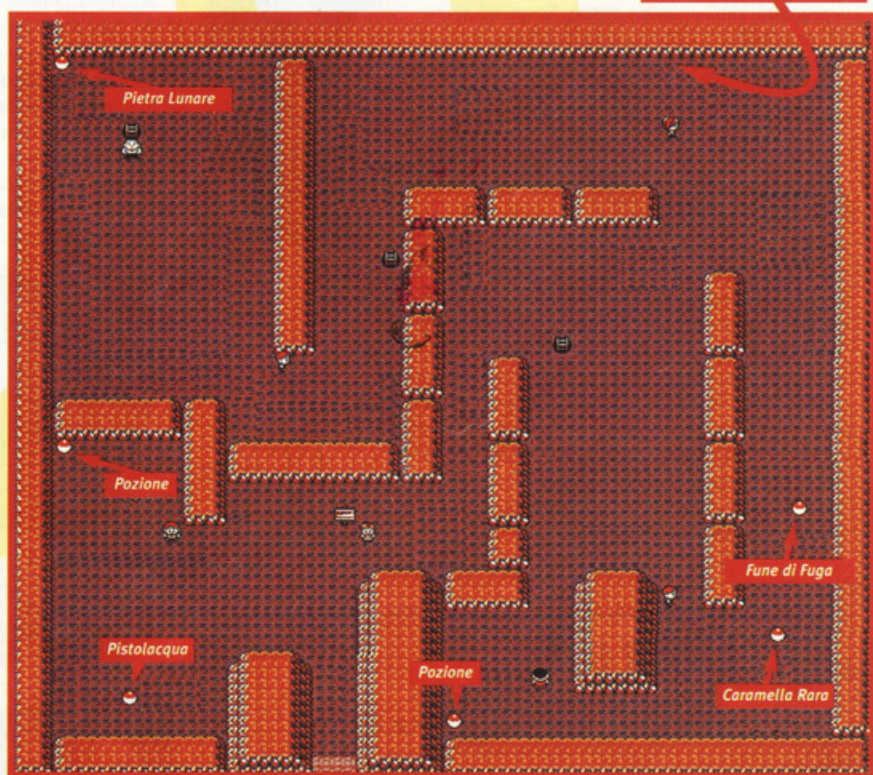
Vi consigliamo di avere Pokémon in perfetta forma, perché qui vi attaccheranno alcuni agguerriti Zubat e Geodude.

C'è perfino un Clefairy... vale la pena come al solito di catturarli tutti. Quando avrete battuto tutti gli allenatori preliminari e avrete raccolto tutti gli oggetti utili, incontrerete un ragazzo. Sarà a guardia dei fossili di Pokémon. Battetelo e potrete sceglierne uno. Vi sarà utile più tardi! Subito dopo, Jesse e James spunteranno fuori. Loro hanno Ekans, Meo e Koffing.

Se avete Geodude, li batterete senza problemi e potrete andarvene lungo il Percorso 4. Assicuratevi di aver preso la MT che sta qui intorno e andate a Celestopoli.



PIANO TERRA



PERCORSO 3

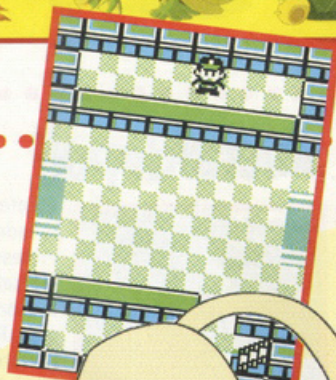
SOTTERRANEO

Celestopoli

Quando avrete guarito i vostri Pokémon, potete sfidare Misty nella Palestra di Celestopoli. Usate attacchi elettrici o d'erba contro i suoi Staryu e Starmie e otterrete una MT11 Bolla e la Medaglia Cascata! Quando uscite, potrete prendere un Jynx o un Bulbasaur se entrate nella porta accanto al Centro Pokémon. Poi dirigetevi a nord, dove vi aspettano cinque allenatori molto cattivi. Conciateli per le feste e riceverete una preziosa pepita. Andando avanti, combatterete con altri allenatori fino ad arrivare alla graziosa casetta di Bill. O almeno, così fareste se non andaste a sbattere di nuovo contro il vostro acerrimo nemico! I suoi Pokémon sono abbastanza difficili da battere adesso, perciò siate sicuri di essere forti quanto lui! Fatelo scappare sconfitto e raggiungete la casetta. Qui dovrete aiutare il povero Bill, che ha mischiato il suo DNA con quello di un Pokémon! Fatelo tornare normale usando la macchina



degli esperimenti e lui vi ricompenserà con un biglietto per la Motonave Anna. Vi mostrerà anche quanto è bravo col computer. Ringraziatelo educatamente e uscite a nord, di nuovo dentro Celestopoli. Potrete entrare in una casa svaligiata e uscire dalla porta sul retro. Combattetevi contro il ladro e vincete la MT28 Fossa. Fatto questo, è meglio che andiate a sud, sul Percorso 5. Se volete, potete lasciare uno dei vostri Pokémon alla pensione Pokémon, però ricordatevi che costa un pochino! Ma ora si scopre che non potete prendere il Percorso a sud. Perciò, è tempo di passare dal sottosuolo e arrivare ad Aranciopoli.



Aranciopoli

In questa città stanno succedendo molte cose, ma per il momento non vi devono interessare. La cosa più importante, qui, è arrivare al Fan Club dei Pokémon che si trova a ovest. Ascoltate il lungo discorso del Presidente del Club... può sembrare noioso, ma poi vi regalerà un Buono per avere una bicicletta gratis!

Celestopoli

Correte di nuovo alla bella città blu ed entrate nel negozio di bici che si trova a nord. Potrete prendere una bicicletta col vostro buono! E ora, a tutta velocità tornate felici ad Aranciopoli!



Aranciopoli

Accanto al Centro Pokémon un tipo simpatico vi regalerà una canna da pesca. Serve ad avere più possibilità di catturare dei Pokémon e a pescarne altri nel mare o nei laghetti! E adesso, se siete pronti, è ora di salire a bordo della Motonave Anna. Siete sicuri di aver allenato bene i vostri Pokémon?

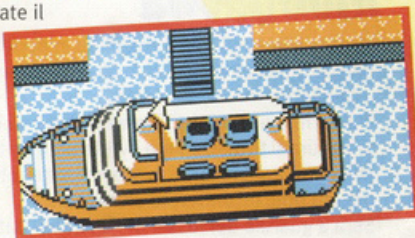


Aranciopoli

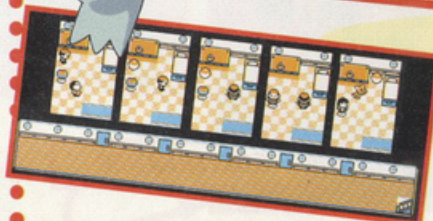
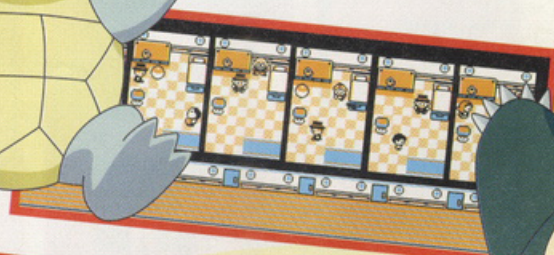
Adesso avete la possibilità di tagliare qualsiasi arbusto e alberello che vi blocchi la strada! Perciò, dirigetevi verso la Palestra e togliete di mezzo l'albero che vi impedisce di proseguire. È tempo di affrontare il Tenente Surge! Lui adora i Pokémon elettrici e ne ha una bella collezione, perciò è bene combatterli con mostriciattoli di roccia, tipo Geodude. Quando li avrete battuti tutti, il Tenente vi consegnerà la Medaglia Tuono e la MT24 Fulmine. Adesso potete uscire e parlare col Poliziotto Jenny nella piazza. L'adorabile ragazza vi darà il suo Squirtle di livello 10. Poi potete dirigervi a est ed entrare nelle caverne dei Diglett.

Motonave Anna

Attraversate la passerella e date il biglietto all'omino simpatico. Una volta a bordo della nave, ci sono un sacco di cabine da esplorare... piene di allenatori nemici e oggetti fantastici! Girate per tutti i ponti e prendete tutte le MT che trovate (e non vi dimenticate di controllare i bidoni della spazzatura!). Poi camminate fino all'estremità del ponte n. 2,



dove un combattimento sulle scale vi condurrà alla cabina del capitano. Ma prima dovrete di nuovo affrontare il vostro rivale! Fate lavorare i vostri Pokémon come si deve! Una volta arrivati nella cabina del capitano, curategli il mal di mare e lui vi darà la MN01 Taglio.



L'ora dei buoni consigli...

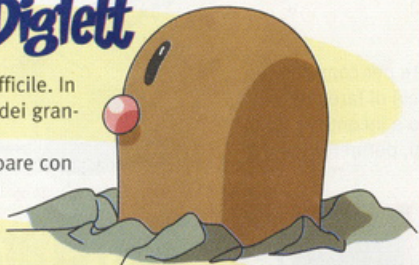
Ricordate che potete portare con voi solo 20 differenti oggetti. È quindi meglio depositare quelli che non si utilizzano nel PC del Pokémon Center per evitare di non avere lo spazio necessario per raccogliere gli oggetti che trovate nel corso dell'avventura.



Le caverne dei Diglett

Il viaggio verso il Percorso 2 non è difficile. In più, avrete la possibilità di catturare dei grandi combattenti.

Diglett e Dugtrio si possono acchiappare con dei Pokémon volanti e sono elementi preziosi per il vostro Pokédex!



Non è vero!

La più diffusa leggenda su Mew dice che è possibile prenderlo solo arrivando alla Motonave Anna con un Pokémon dotato dei poteri Surf e Forza. In teoria bisognerebbe usare Surf sul ponte che conduce alla nave per raggiungere un'isolotto con un camion. Spostando poi un sasso che troverete sul luogo con la mossa Forza, si dovrebbe trovare una Pokéball contenente Mew... purtroppo è tutto falso!



Boscosmeraldo

Usciti dal sottosuolo vi ritroverete vicino a Boscosmeraldo. Qui, tagliando un altro albero, raggiungerete una casa dove vi aspetta un aiutante del Professor Oak. Se avete catturato almeno 10 Pokémon, allora la MNos Flash è vostra! Adesso ritornate ad Aranciopoli e, da lì, a Celestopoli. Poi andate a est e imboccate il Percorso 9. Dopo qualche scontro, potete usare il Flash per vedere dentro a Tunnelroccioso.

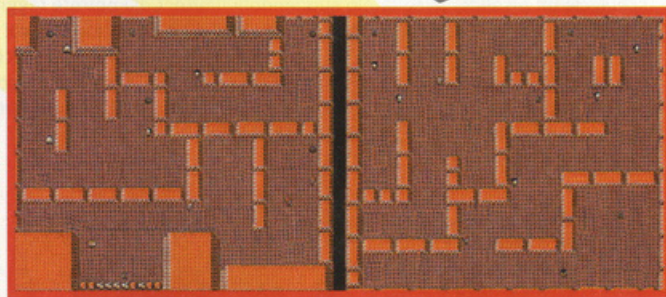
Tunnelroccioso

È un'altra caverna buia, piena di fastidiosi nemici. Certo, questo vuol dire anche che diventerete sempre più esperti! Quando uscite dall'altra parte, vi ritroverete a pochi passi da Lavandonia!



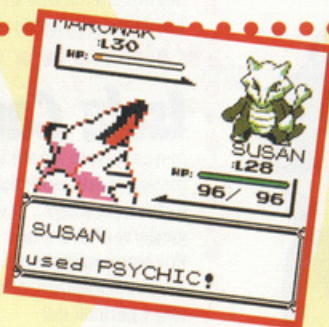
Lavandonia

È molto carina e color lavanda, ma c'è ben poco da fare qui! La Torre Pokémon non si può superare senza la Spettrosonda. Se non morite dalla voglia di vedere qualche tipaccio che critica i nomi dei vostri Pokémon, dirigetevi a ovest sul Percorso 8 dove un simpatico signore vi darà la possibilità di rinominare i vostri amici tascabili. Se avete combattuto contro tutti gli allenatori incontrati fin'ora, andate verso la casa più piccola ed entrateci. Vi porterà al Percorso 7, che conduce ad Azzurropoli.



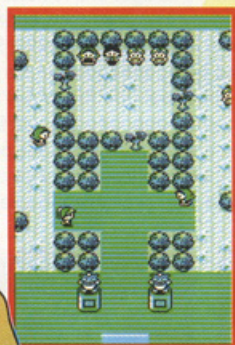
Lavandonia

Adesso che avete la Spettrosonda, potete entrare nella Torre Pokémon. Vi aspetta un'esperienza... fantasmagorica! Dovrete combattere col vostro solito rivale al secondo piano, perciò tenete pronti e all'erta i vostri fidi Pokémon! Per fortuna, dopo il combattimento, gli spiriti vi permetteranno di guarire i vostri mostriattoli, per la precisione al quinto piano. Altre due rampe di scale e incontrerete il fantasma di Marowak. Battetelo se dovete, ma averlo nella vostra squadra sarebbe meraviglioso! Quando si sdraia per riposare, andate all'ultimo piano e troverete Mr Fuji. Battete gli allenatori del Team Rocket e salvatelo. Non ne aveva gran bisogno, ma ha la cortesia di ricompensarvi con il prezioso Pokéflauto. E adesso, di nuovo ad Azzurropoli!



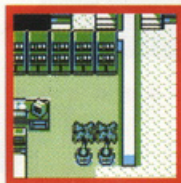
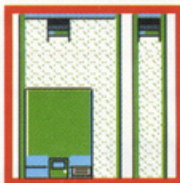
Azzurropoli

Guarite i vostri Pokémon e rifornitevi di oggetti prima di andare alla sala giochi. Potrete giocare alle slot machine per vincere Pokémon rari soltanto molto più in là! Adesso c'è troppo da fare ragazzi! Tirate la leva sotto al poster che troverete sul muro in fondo alla sala giochi. Entrerete così nel nascondiglio del Team Rocket! Esploratelo quanto vi pare per trovare oggetti utili prima di prendere la chiave per l'ascensore e scendere nel sotterraneo. Combattetevi contro i membri del Team Rocket e poi entrate nella stanza successiva. Lì incontrerete il perfido Giovanni. Usate Pokémon d'acqua per batterlo senza difficoltà. Il gangster sconfitto vi consegnerà la Spettrosonda! Ma non avete ancora finito, ricordatevi che c'è Erika della Palestra di Azzurropoli da battere! I Pokémon di fuoco sono i migliori per vincere quelli d'erba. Concentratevi e vedrete che ce la farete! Erika vi darà la Medaglia Arcobaleno e la MT21 Megassorbimento. Fatto questo, tornate indietro a Lavandonia.



Azzurropoli

Arrivati a questo punto, dovreste avere abbastanza soldini da parte per comprare un sacco di cose al Mega-Centro Commerciale Pokémon! Ma ricordatevi di fare una visita all'ultimo piano per comprare delle bibite. Dirigetevi poi a est, fino a incontrare la guardia assetata. Berrà le vostre bibite e ne darà ai suoi compagni, permettendovi di andare a... Zafferanopoli!

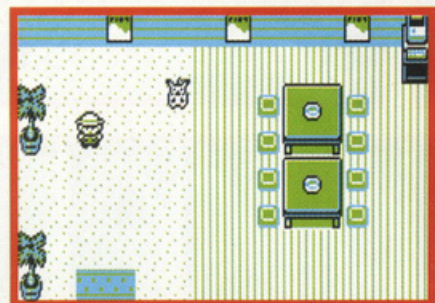


Lavandonia

Da qui potete andare a sud, lungo la passeggiata, finché non trovate uno Snorlax che schiaccia un pisolino. Svegliatelo suonando il flauto. Così potrete raggiungere un altro aiutante del Professor Oak! Se avete almeno 30 Pokémon con voi otterrete un trova oggetti. Altrimenti, restate sul Percorso 12 e andate un po' a caccia. In fondo alla strada, girate verso il Percorso 13. Questa palude può essere un po' fastidiosa, ma qui potete guadagnare una fortuna con pochissimi sforzi! Le opportunità di guadagno continuano sui Percorsi 14 e 15, finché non arriverete a Fucsiapoli.

Fucsiapoli

Qui c'è un'altra possibilità per avere una canna da pesca. Ma le opportunità migliori di catturare dei Pokémon si trovano nella Zona Safari! Prima però, andate a combattere contro Koga nella Palestra di Fucsiapoli. Farete bene a usare Pokémon di fuoco contro gli insetti di Koga. Battetelo e avrete la Medaglia Anima! Tornate alla Zona Safari, dove potrete riempire il vostro Pokédex! È importantissimo, inoltre, raggiungere la Casa Segreta nell'Area 3 e trovare i Denti d'Oro nascosti lì vicino. Il tipo che è dentro alla Casa Segreta vi darà la MN03 Surf. Appena siete soddisfatti di quello che avete ottenuto, andate dal Guardiano della Zona Safari nella parte sud di Fucsiapoli. Restituite i Denti d'Oro al poveretto e lui vi ricompenserà con la MN04 Forza. Adesso potete andarvene dall'uscita a ovest e usare la bici per un bel viaggio sulla pista ciclabile. Ci sono moltissimi combattimenti da fare qui, ma è meglio andare a sud per una remata! Ignorate la capanna (sempre che non abbiate *Pokémon Stadium!* In questo caso, andateci, perché otterrete un sotto-gioco!). Adesso dovete saltare in acqua e usare l'abilità Surf per arrivare alle Isole Spumarie. Si tratta di un'altra caverna buia... qui dovete usare l'abilità Forza per far rotolare due massi fino all'ultimo livello. Diminuiranno il flusso dell'acqua e potrete così passare! Concentratevi su un masso per volta e state attenti a non farli incastrare contro un muro! Se succede, uscite fuori. Appena l'acqua non scorre più, potete uscire. Oppure, potete usare tutte le vostre energie e catturare Articuno. Ne vale la pena, è potentissimo! E ora è tempo di nuotare verso ovest, per raggiungere l'Isola Cannella!



L'ora dei buoni consigli...

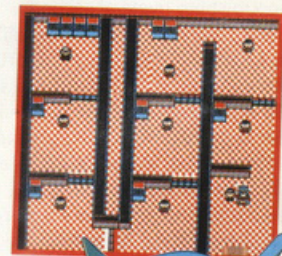
Esistono 5 differenti Macchinari Nascosti (MN). Questi speciali poteri possono essere insegnati a più Pokémon e sono utili sia in combattimento che per risolvere alcuni enigmi.

Zafferanopoli

Se volete riempire il vostro Pokédex, battete il Maestro di Karatè nella piccola palestra. Ma il combattimento più importante è quello con Sabrina, che si svolgerà nella porta accanto! Prima dovete però occuparvi della Silph SpA. È un palazzo enorme con moltissimi oggetti! Appena entrati nell'edificio correte al quarto piano (il quinto contando anche il piano terra). Lì dovete prendere l'Apriporta, nascosto dietro l'ultima stanza. Fatto questo, trovare la strada sarà più facile. Usate il teletrasporto al terzo piano (prima porta a sinistra) e vi scontrerete di nuovo col vostro rivale. Dateglielie di santa ragione e poi andate a cercare il teletrasporto che vi porterà diretti all'ultimo piano. Qui dovete combattere ancora con Jesse e James, ma non ce la faranno contro un buon vecchio attacco elettrico! Andate poi fino al luogo in cui il Presidente della Silph SpA viene tenuto in ostaggio da Giovanni. È un combattimento duro, attenzione! Ma se riuscite a battere il furfante, libererete il personale della ditta e la città, ricevendo la potentissima Master Ball. Non usatela per il momento! Tornate all'aria aperta e preparatevi a fronteggiare Sabrina. I suoi Pokémon psichici sono forti... dovete usare tutti i trucchi che conoscete per batterla e ottenere la Medaglia Palude e la MT46 Psico-Onda. Wow! Ma ora che ne dite di un buon cambiamento d'aria? Torniamo a Lavandonia!

Isola Cannella

In quest'isola avrete la possibilità di trasformare il vostro fossile in un raro Pokémon preistorico! Andate al laboratorio e chiedete aiuto... ci vorrà un po' di tempo, ma dopo potrete vantarsi di avere un Pokémon rarissimo! Mentre aspettate, affrontate i pericoli del Laboratorio Pokémon! Ci sono un sacco di oggetti utili qui. Fate sempre attenzione, perché è difficile muoversi senza perdersi! Il segreto è di premere le leve per esplorare l'intera zona, ma la combinazione può essere difficile. Alla fine raggiungerete un'area del terzo piano con due posti utili per saltare giù nel sotterraneo. Scegliete quello a sinistra. Vi ritroverete al primo piano e le scale vi porteranno al sotterraneo. Prendete la chiave a nord ovest. Ora potete trovare tutti gli altri oggetti segreti, oppure potete scappare velocemente! Entrate ora nella Palestra. Se siete molto bravi e avete grandi conoscenze dei Pokémon non dovete neppure combattere contro gli altri allenatori. Arriverete subito a scontrarvi con Blaine! Vi attaccherà con Pokémon di fuoco. Dovete avere dei mostriaccolli d'acqua o non otterrete mai la Medaglia Vulcano! Dopo questa fantastica vittoria, dirigetevi a nord, attraverso il Percorso 21, e tornate a Biancavilla.



Divertiti...



MANUALE
IN ITALIANO



GAME BOY COLOR

THQ
www.thq.co.uk

...all'infini[∞]



3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

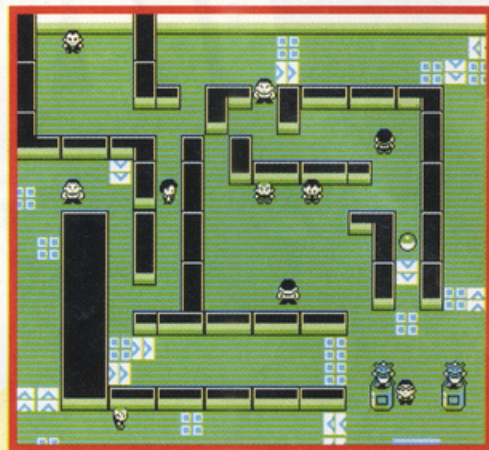


Game and Software © 2000 THQ Inc. TM & © 1999 Dreamworks L.L.C. Aardman Chicken Run Limited and Phe Image. 2000 Viacom International Inc. All rights reserved. Nickelodeon, "Rugrats" and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc. Created by Arlene Klasky, Gabor Csupo and Paul Germain. All rights reserved. Game and Software © 2000 THQ Inc. © Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. Power Rangers is licensed by Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. Game and Software © 2000 THQ Inc. © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. Buffy the Vampire Slayer and all related characters and elements, Fox Interactive and their associated logos are either registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Championship Motocross 2002 featuring Ricky Carmichael © 2000 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Championship Motocross, THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV Music Television" name, trademark and logo and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports. Skateboarding featuring Andy Macdonald is a trademark of THQ Inc. Andy Macdonald name and likeness used under exclusive license of Andy Mac Productions Inc. MTV Sports. Pure Ride is a trademark of THQ Inc. T.J. Lavin name and likeness used under exclusive license of T.J. Lavin. MTV Sports. T.J. Lavin's Ultimate BMX is a trademark of THQ Inc. THQ International, THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc., the parent corporation of THQ Ltd. All rights reserved. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color and the Official Seal are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

Biancavilla e Smeraldopoli

Dopo tutti questi viaggi, andate a salutare la vostra mamma! Le farà piacere. Ma la cosa più importante è ora raggiungere Smeraldopoli, che si trova a nord. Adesso la Palestra è aperta! E qui vi aspetta Giovanni, che nel frattempo si è allenato duramente e adesso è veramente molto forte... ci vorrà un po' di tempo per battere i suoi Pokémon. La vostra squadra deve essere ormai imbattibile! Quando finalmente gli avrete fatto capire che è solo un perdente, vi darà la Medaglia Terra e la MT27 Abisso. Evviva! Adesso non vi resta che affrontare i campioni della Lega Pokémon! Andate a ovest per raggiungerli. Prima però dovrete sconfiggere per l'ultima volta il vostro malefico rivale... e i suoi Pokémon sono addestrati benissimo! Quando lo avrete leva-

to di mezzo, potrete finalmente entrare nel palazzo e proseguire sul Percorso 23. Con tutte le Medaglie che avete, non dovete fare altro che passare oltre tutte le guardie a testa alta e attraversare la Via della Vittoria.

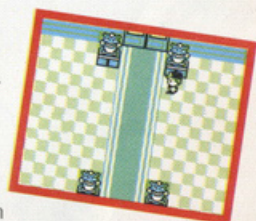


Altopiano Blu

Siamo giunti allo scontro finale! Qui la cosa più importante è avere un sacco di soldi da spendere in pozioni, cure e cose simili per i combattimenti contro i Quattro Maestri. Curate tutti i vostri Pokémon, fate un bel respiro e... lottate fino all'ultimo!

Via della Vittoria

È più una caverna che una strada... ma soprattutto è un difficile rompicapo con i massi! Spingeteli sulle leve per andare avanti. E non dimenticatevi di prendere tutti gli oggetti importanti! Possibilmente, se ci riuscite, catturate il Moltres (mitico!) nel livello 2. Però non usate ancora la Master Ball! Ed eccovi finalmente all'aria aperta, sull'Altopiano Blu.



Lorelei

Lv° 54 Dewgong (Ghiaccio), Lv° 53 Cloyster (Ghiaccio), Lv° 54 Slowbro (Acqua), Lv° 56 Jynx (Ghiaccio), Lv° 56 Lapras (Acqua)
Probabilmente Lorelei è la più forte e la più difficile da battere dei quattro. Ma Acqua e Ghiaccio hanno i loro punti deboli. Provate a usare rispettivamente i vostri Pokémon elettrici e di fuoco contro di loro e lo scontro dovrebbe diventare una passeggiata. Fate un uso saggio anche dei vostri attacchi psichici e fantasma, soprattutto contro quell'orrore di Cloyster! Infrangete i suoi sogni di gloria e andate avanti!

Bruno

Lv° 53 Onyx (Roccia), Lv° 55 Hitmonchan (Combattimento), Lv° 55 Hitmonlee (Combattimento), Lv° 56 Onyx (Roccia), Lv° 58 Machop (Combattimento)
Questa battaglia è quasi deludente per quanto è facile, specialmente se avete dalla vostra parte dei buoni Pokémon psichici. Bruno è un vero maestro dei Pokémon di combattimento e di roccia, ma questi mostriciattoli sono tutti muscoli e niente cervello!

Agatha

Lv° 56 Gengar (Fantasma), Lv° 56 Golbat (Veleno), Lv° 55 Haunter (Fantasma), Lv° 58 Arbok (Veleno), Lv° 60 Gengar (Fantasma)
Questa vecchia pazza si è circondata di Pokémon fantasma... ed è molto difficile sbarazzarsi di loro! La maggior parte degli attacchi gli passa attraverso! Questi vigliacchi vanno serviti a puntino con attacchi di sonno, fuoco e acqua. Avete già bisogno di una pozione?

Lance

Lv° 58 Gyrados (Acqua), Lv° 56 Dragonair (Drago), Lv° 56 Dragonair (Drago), Lv° 60 Aerodactyl (Roccia), Lv° 62 Dragonite (Drago)
Questo tipo vestito da clown non dovrebbe spaventarvi troppo. I Pokémon dragoni di cui va tanto fiero scompariranno di fronte a Pokémon psichici o di ghiaccio! Avete affrontato battaglie peggiori! Il trucco, qui, è mantenere sempre in forma i vostri Pokémon usando gli oggetti più adatti. Una volta sconfitto... avete battuto l'ultimo dei Quattro! Ma... non è ancora finita! Non siete il Supremo allenatore di Pokémon... il vero campione è ancora il vostro rivale! Forza, andiamogli a insegnare una volta per tutte chi è il migliore!

Non è vero!

Secondo alcuni, per avere Mew nella propria collezione bisognerebbe avere un Nidoking a livello 100 da regalare al membro del Team Rocket che incontrate ad Azzuropoli. Lui vi dovrebbe dare in cambio le chiavi per guidare il Camion parcheggiato vicino alla Motonave Anna in cui è nascosto Mew. Ah, ah, ah... il Team Rocket che fa una buona azione... questa sì che è bella. Un'altra bugia inventata su Internet.



La battaglia finale

A questo punto, il vostro rivale può avere parecchie combinazioni diverse di Pokémon, ma sicuramente avrà Sandslash, Alakazam ed Exeggutor, tutti almeno di 60° livello. Il resto dipende da come si è evoluto il suo Eevee. Se i vostri Pokémon sono tutti in salute, dovete solo combattere ogni creatura così com'è, e cercare di metterla K.O. senza perdere troppa energia. Ninetails è un avversario difficile, ma se lo attaccherete con il Geloraggio mentre dorme, per lui è finita. E finalmente vedrete la fine dei malvagi sogni del vostro rivale! Urrà!

Siete i Campioni della Lega Pokémon! Fantastico vero? Il Professor Oak viene a castigare il furfante e a congratularsi con voi... ma c'è ancora qualcosa da fare!

L'ora dei buoni consigli...

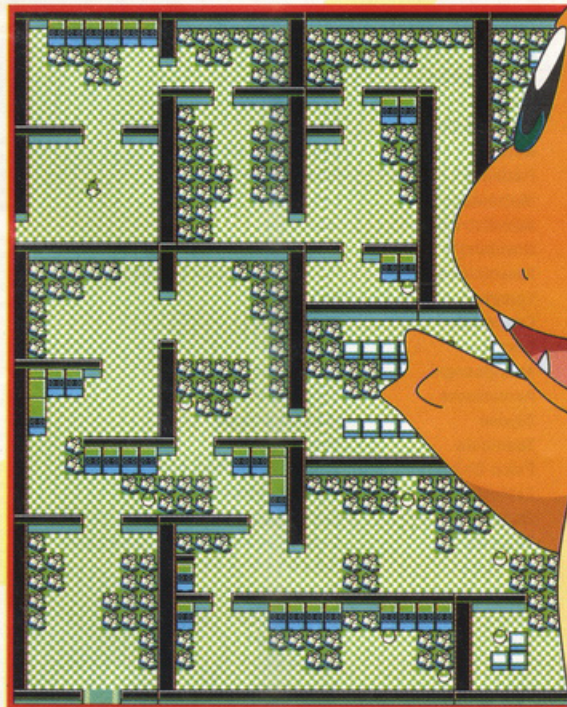


- Le Caramelle Rare permettono al vostro Pokémon di salire di un livello. Attenzione però, le sue caratteristiche di Attacco - Difesa - Velocità e Speciale non saliranno tanto quanto sarebbero salite se il vostro mostro avesse guadagnato un livello grazie all'esperienza.

- Nel Centro Commerciale di Azzurropol è possibile acquistare una limonata da una macchinetta automatica che si trova all'ultimo piano. Questa bibita non solo serve per poter corrompere le guardie che bloccano l'accesso a Zafferanopoli, ma può anche essere usata al posto della Pozione per guarire i Pokémon.

La centrale elettrica

Se vi siete persi quest'area, potete completarla adesso. Tornate a Celestopoli e seguite il Percorso 9. Arriverete a un corso d'acqua. Usate l'abilità Surf per attraversarlo e vi ritroverete in questo stabilimento. È pieno di oggetti utili e c'è anche un potentissimo Zapdos da catturare! Se arrivate qui prima della vostra vittoria, i combattimenti finali saranno più semplici.



Grotta Ignota

Vogliamo sapere una cosa sola, ormai... dove si nasconde Mewtwo? Vi ricordate la grotta custodita a Celestopoli? Tornate fino a lì usando Surf e adesso scoprirete che potete entrare. Questa Grotta Ignota è un altro rompicapo di scale e passerelle. Ma non ci vorrà molto a trovare il Pokémon più potente del mondo! Fate addormentare Mewtwo e colpitelo finché non gli rimane solo pochissima energia. Poi... usate la Master Ball! E ora è tutto vostro! Adesso che avete il migliore, prendetevi anche il resto! Attraverso i vostri amici o con Internet... oppure con tantissimi combattimenti... acchiappateli tutti! Anche i peggiori!



Il Mistero del Surfing Pikachu

Ormai lo sanno tutti, ogni gioco Pokémon è pieno zeppo di segreti! Pensate che nella versione *Yellow* è possibile trovare anche un Pikachu molto particolare, capace di cavalcare le onde sopra una coloratissima tavola da surf! Se volete sapere come trovare questa particolare versione del simpatico roditore elettrico vi conviene dare un'occhiata qui sotto...

1) Trovate una copia di *Pokémon Stadium* comprandola, facendovela prestare o in qualsiasi modo che non vi faccia assomigliare più al Team Rocket che ad Ash.

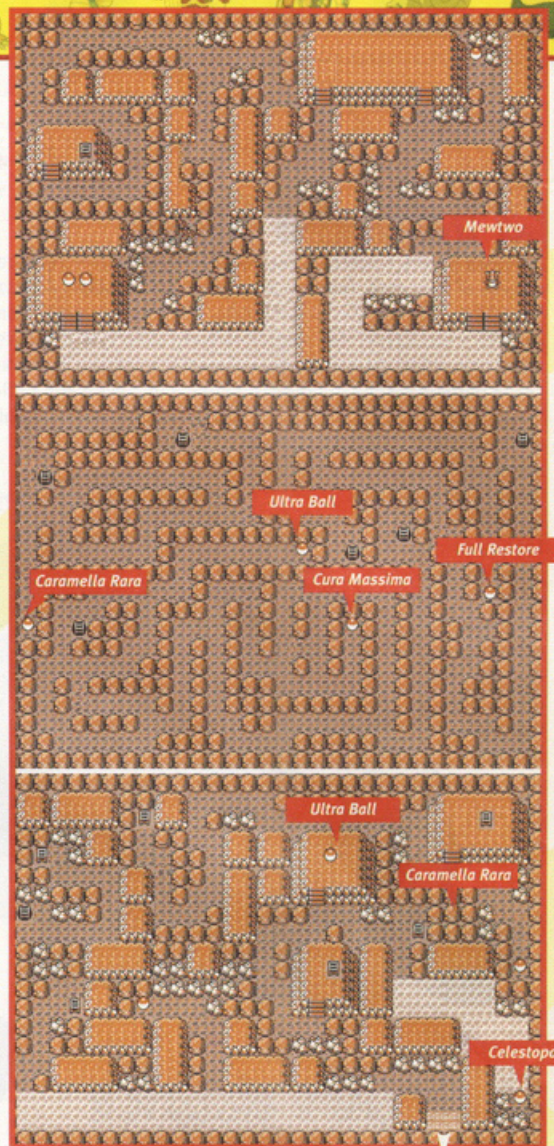
2) Ora, trasferite un Pikachu dalla versione *Yellow* al cartuccione del Nintendo 64 con il Transfer Pack.

3) A questo punto dovrete vincere la Prime Cup Master Ball a difficoltà R-2 usando il mostriciattolo giallo in tutte le battaglie.

4) Se userete anche un solo Continue il trucco non funzionerà!

5) Assicuratevi di non avere nessun Pokémon affittato o registrato nella vostra squadra.

6) Quando vincerete il torneo apparirà una schermata in cui vi verrà chiesto se volete insegnare una nuova abilità al vostro Pikachu, naturalmente questa nuova abilità sarà Surf! Salvate il tutto sopra la vostra cartuccia di *Pokémon Yellow* e accendete il vostro Game Boy, caricate la posizione e dirigetevi a tutta birra dal Surfing Dude a sud di Fucsiapoli e rispondete "Sì" alla sua domanda. Vi ritroverete con tutta sorpresa alle prese con un mini gioco di Surf con protagonista il nostro Pikachu! Un grazie alla Nintendo che è sempre capace di stupirci!



MAPPA DI GROTTA IGNOTA

LISTA DELLE TECNICHE

MT	Tecnica	Locazione	28	Fossa	Celestopoli
01	Megapugno	Monteluna	29	Psichico	Zafferanopoli
02	Ventagliante	Sala Giochi	30	Teletrasporto	Percorso 9
03	Danza-Spada	Silph SpA	31	Mimica	Zafferanopoli
04	Turbine	Percorso 4	32	Doppioteam	Fucsiapoli
05	Megacalcio	Via della Vittoria	33	Riflesso	Centrale Elettrica
06	Tossina	Palestra di Fucsiapoli	34	Pazienza	Palestra di Plumbeopoli
07	Perforcorno	Sala Giochi di Azzurropoli	35	Metronomo	Laboratorio Pokémon
08	Body Slam	Motonave Anna	36	Autodistruzione	Silph SpA
09	Riduttore	Silph SpA	37	Uovobomba	Fucsiapoli
10	Sdoppiatore	Sala Giochi di Azzurropoli	38	Fuocobomba	Palestra dell'Isola Cannella
11	Bollaraggio	Palestra di Celestopoli	39	Comete	Percorso 12
12	Pistolacqua	Monteluna	40	Capocciata	Zona Safari
13	Geloraggio	Centro Commerciale di Azzurropoli	41	Covauova	Azzurropoli
14	Bora (Blizzard)	Laboratorio Pokémon	42	Mangiasogni	Smeraldopoli
15	Iper-Raggio	Sala Giochi di Azzurropoli	43	Aeroattacco	Via della Vittoria
16	Giorno-Paga	Percorso 12	44	Riposo	Motonave Anna
17	Sottomissione	Via della Vittoria	45	Tuononda	Percorso 24
18	Contatore	Centro Commerciale di Azzurropoli	46	Psico-Onda	Palestra di Zafferanopoli
19	Mov. Sismico	Percorso 25	47	Esplosione	Via della Vittoria
20	Ira	Percorso 15	48	Frana	Centro Commerciale di Azzurropoli
21	Megassorbimento	Palestra di Azzurropoli	49	Tripletta	Centro Commerciale di Azzurropoli
22	Solarraggio	Laboratorio Pokémon	50	Sostituto	Sala Giochi di Azzurropoli
23	Ira di Drago	Sala Giochi di Azzurropoli	MNo1	Taglio	Motonave Anna
24	Fulmine	Palestra di Arancipoli	MNo2	Volo	Percorso 16
25	Tuono	Centrale Elettrica	MNo3	Surf	Zona Safari
26	Terremoto	Silph SpA	MNo4	Forza	Fucsiapoli
27	Abisso	Palestra di Smeraldopoli	MNo5	Flash	Percorso 2

come trovare mew

Come tutti sappiamo, Mew (Pokémon n. 151) è tra i Pocket Monster più rari e ricercati da tutti gli allenatori del mondo! Beh, questa sua fama di creaturina sfuggente è proprio vera... ce ne siamo accorti anche noi di Pokémon World quando abbiamo cercato di attivare dei codici per sbloccarlo nella versione italiana di *Pokémon Rosso* e *Blu*. Purtroppo per il momento il codice (che utilizza una scheda Xploder o GameShark) sblocca il gatto psichico soltanto nella versione americana del gioco, e questo non è molto piacevole! Però, come vi abbiamo già detto, la Rete è piena zeppa di codici falsi, del tutto inutili, e c'è un solo modo per catturare Mew, che ora vi spiegheremo. Se avete la fortuna di mettere le mani su un Pokémon Rosso o Blu americano, ecco cosa dovete fare per acchiappare finalmente un piccolo, adorabile gattino psichico e aggiungerlo al vostro Pokédex.

1. Il trucco che vi descriviamo farà in modo che possiate incontrare un Mew in ogni combattimento che vi capita di affrontare normalmente. Fatelo una volta e il 151° Pokémon sarà vostro! Perché tutto riesca alla perfezione, avete bisogno del vostro Game Boy, della cartuccia (in versione americana) di *Pokémon Rosso* o *Blu* e di una scheda Xploder GB (o di una scheda GameShark) come quella che vi mostriamo in queste foto.



2. Inserite per prima cosa la cartuccia di *Pokémon Rosso* o *Blu* sulla scheda Xploder, come mostrato qui sotto.



3. Inserite le due cartucce unite nel vostro Game Boy. Accendete la scheda mettendo la levetta nera in posizione "on".



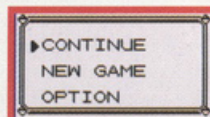
4. Seguite le istruzioni per inserire questo codice: 0115D8CF.



5. Spegnete la scheda Xploder. La levetta nera deve essere in posizione "off", come vedete in questa foto.



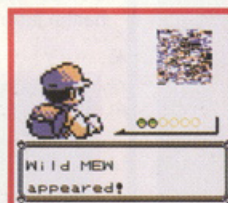
6. Riprendete normalmente il vostro gioco, caricando l'ultimo salvataggio.



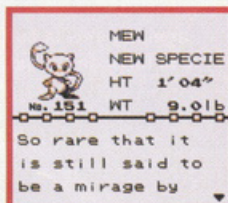
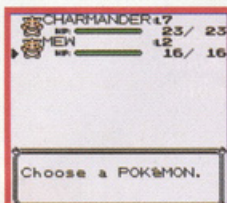
7. Ora andate a catturare il vostro Mew! Naturalmente dovrete riaccendere la scheda.

Inoltre, vi consigliamo di ritornare a Biancavilla (Pallet Town) prima di provare a incontrare un Pokémon selvatico, perché lì intorno sono più deboli e tutto sarà più facile. Andate nell'erba alta e girate finché un Pocket Monster selvatico non vi attacca. Vedrete che in combattimento la sua immagine vi apparirà rovinata... perfetto, questo è il segno che il codice sta funzionando!

8. Catturate il Pokémon misterioso, magari usando una Ultraball, che non guasta mai...



9. ...e adesso andate a controllare la vostra lista di Pokémon, oppure il vostro Pokédex! Cosa vedete? Ma certo, è proprio Mew! Ed è il vero Mew, con tutti i suoi attacchi e le sue caratteristiche fantastiche! Questo è l'unico modo per ottenerlo in tutta sicurezza, e state certi che il gioco non vi si bloccherà mai e non vi darà nessun problema.



10. Un ultimo consiglio fondamentale! Prima di salvare la posizione (e tenervi Mew per sempre!) disattivate di nuovo la scheda Xploder, altrimenti il vostro salvataggio sarà rovinato e tutti i vostri sforzi saranno stati vani!!!

Questo, lo ripetiamo, è l'unico vero modo di catturare Mew, per il momento. Nel frattempo, stiamo lavorando per tentare di sbloccarlo anche nella versione italiana del gioco.

Inventa il tuo Pokémon

Ci avete giocato sul vostro Game Boy, li avete visti in TV e al cinema, forse anche la vostra cameretta ne è piena zeppa... ma adesso è venuto il momento di diventare... creatori di Pokémon!

Vi siete mai domandati a cosa si sono ispirati Satoshi Tajiri e Ken Sugimori quando hanno creato i Pokémon? Forse avrete notato che moltissimi Pocket Monster assomigliano a diversi animali "normali". E infatti è proprio così! Satoshi e Ken amano molto la natura. Così, quando hanno dato vita alle loro fantastiche creature, si sono divertiti a prendere spunto da una serie di animali e poi ci hanno messo tutta la loro fantasia! Hanno incrociato animali veri con elementi diversi o inventati e... i Pokémon hanno iniziato a saltare, correre, nuotare e volare dappertutto! Per fare un esempio, provate a pensare al famosissimo Pikachu. Lui è un chiaro incrocio tra un topolino, un coniglio e... l'elettricità! Ed è così anche per tutti gli altri.

Adesso che avete scoperto come sono nati i Pokémon, non vi viene la voglia matta di provare anche voi a fare qualche "esperimento"? Forza, allora! Pokémon World vi lancia la sfida. Sarete capaci di creare il vostro Pokémon, partendo da un animale a vostra scelta? Potete cominciare da quello che preferite tra tutti, oppure da uno che vi sembra particolarmente buffo o feroce... siete liberi di creare! Scatenate la fantasia, fate "incroci" a volontà e poi mandateci i vostri disegni. Il migliore sarà pubblicato sul prossimo numero! Spedite i vostri disegni a questo indirizzo: Pokémon c/o Play Press Publishing - lungotevere dei mellini 44, 000193 Roma. Aspettiamo le vostre creazioni, mettetecela tutta!

La fabbrica dei mostri

Non credete che la storia sia proprio come ve l'abbiamo raccontata? Volete degli esempi concreti per convincervi? Ecco qui! Satoshi e Ken hanno fatto così. Voi saprete fare di meglio?



Ecco una placida e paziente tartaruga...



Un orgoglioso destriero con la criniera al vento...

...si trasforma in Rapidash se gli regalate l'elemento del fuoco!

...aggiungeteci la buffa codina e la forza dell'acqua e avrete Squirtle!



Vi presentiamo Kingror

L'idea di creare un vero Pocket Monster era così divertente che anche noi ci abbiamo provato. Ecco qui un esempio di cosa potreste riuscire a fare! Dopo esserci scervellati per un po' (e aver tirato fuori una gran quantità di idee davvero folli!), siamo arrivati a questo risultato... e ne siamo molto fieri! Ecco a voi Kingror, lo spettacolare incrocio tra un famelico leone e un girasole! Come è stato creato? Semplice, guardate qui sotto!



Ecco il re della foresta! Siamo partiti da qui.



Se provate a incrociare quel feroce leone con un enorme girasole...

...ecco fatto! Il nostro Kingror è pronto a farci un gran sorriso!



I "papà" dei Pocket Monsters!

Ecco a voi i genitori dei Pokémon! Se oggi siamo "Pokémoniaci" e ci divertiamo con tanti giochi, film e gadget, è grazie a questi tipi simpatici e geniali.

SATOSHI TAJIRI

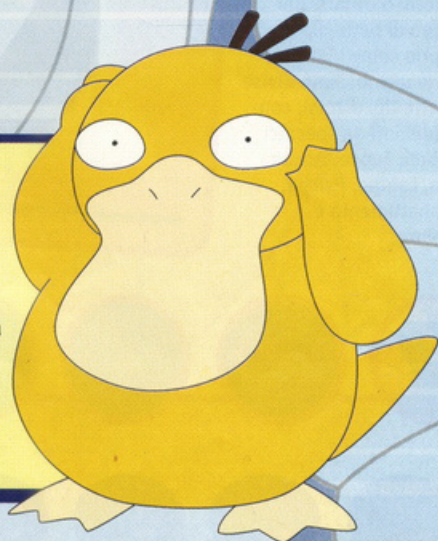
È il fondatore e il Presidente della Game Freak. È stato lui ad avere l'idea iniziale dei mostriciattoli dai nomi divertenti e dalle prodigiose doti di combattimento. È stata sua anche l'idea di far uscire la prima versione del gioco su Game Boy. Il suo Pokémon preferito? Poliwhag!

KEN SUGIMORI

È il capo dei designer grafici (disegnatori) della Game Freak, ed è anche un grande amico di Satoshi Tajiri! L'aspetto esteriore dei Pokémon (e anche dei personaggi "umani" della storia, naturalmente!) si deve tutto a lui. Se Pikachu vi fa impazzire per la tenerezza e la simpatia, ringraziate Ken! Però... lo sapevate che il primo Pokémon da lui disegnato non è stato il topino elettrico? È stato invece Rhyhorn!

Un tenero anatroccolo giallo...

...con una massiccia dose di poteri psichici (e mal di testa) diventa Psyduck!



IL gioco di carte collezionabili di pokémon

Se per voi *Pokémon Yellow* non ha più segreti, per non parlare delle versioni *Rossa* e *Blu*, forse è tempo di cercare nuove sfide! Prontamente, la Wizards of the Coast vi viene incontro con il gioco di carte che ha fatto letteralmente impazzire tutti i ragazzini americani e giapponesi. Perché? Beh, se comincerete a giocare è molto probabile che inizierete a capire... e a impazzire anche voi!

Facciamo conoscenza con le carte! Il mazzo con cui giocherete contiene 60 carte, e naturalmente anche quello del vostro avversario ne ha 60. Se volete iniziare e ancora non avete le

carte, potete comprare un mazzo base già completo, di quelli che si trovano in commercio (vi permetterà di cominciare subito a giocare), oppure potete acquistare delle bustine (ciascuna contiene 11 carte) per costruire da soli un mazzo personalizzato. Vediamo quali tipi di carte si possono trovare:



Carte Pokémon:

Rappresentano i Pocket Monster che farete combattere contro quelli del vostro avversario durante la partita. Come vedete, si dividono in Base ed Evoluzione (queste ultime trasformano un Pokémon di base in una sua evoluzione!).



Carte Allenatore:

Quando vengono usate (e potete giocare quante volete in un turno), hanno degli effetti particolari, che possono risultare molto utili.



Carte Energia:

Sono quelle che permettono ai vostri Pokémon di lanciare attacchi o ritirarsi dal campo di battaglia. Proprio come i Pokémon che le usano, sono divise in sette tipi diversi, contraddistinti da specifici simboli: Fuoco, Acqua, Erba, Lampo, Psiche, Combattimento e Incolore.



OSSERVIAMO UNA CARTA DA VICINO

Adesso diamo un'occhiata più approfondita a una carta Pokémon per imparare a conoscere tutte le sue caratteristiche!

Nome: Qui è indicato il nome del Pokémon e il suo livello di evoluzione. Come vedete, questo è un Pokémon Base.

Punti Vita: Abbreviati PV, sono il numero di danni che ogni Pokémon può sopportare prima di finire KO e ritirarsi.

Energia: I Pokémon, si sa, sono di tipi diversi e sono legati a energie differenti. Questo simbolo vi mostra il tipo di Pokémon con cui avete a che fare.

Descrizione: Qui sono descritte le caratteristiche fisiche del Pokémon in questione.

Attacchi: Questa sezione della carta vi mostra gli attacchi che il Pokémon può lanciare in combattimento. Il simbolo a sinistra indica la quantità e il tipo di Carte Energia di cui ha bisogno per quell'attacco. Poi c'è il nome dell'attacco stesso e il numero sulla destra che indica i danni che esso causa agli altri Pokémon. Spesso un attacco, oltre a fare male, provoca anche altri effetti di vario tipo. In questo caso, un breve testo sotto al nome dell'attacco li descrive.

Debolezza: Quasi tutti i Pokémon hanno una debolezza a certi tipi di energia e quindi agli attacchi di Pokémon legati a quell'energia. Quando vengono colpiti da loro, subiscono il doppio del danno normale (es.: se normalmente avrebbero 20 danni, ne ottengono invece 40).

Resistenza: Alcuni Pokémon, non tutti, sono meno sensibili a certi tipi di energia e perciò risultano particolarmente resistenti a certi attacchi piuttosto che ad altri. Se li attacca un Pokémon verso il quale hanno la resistenza, sottraggono fino a 30 danni dall'attacco (es.: l'attacco normale infliggebbe 40 danni, ma grazie alla resistenza il Pokémon ne prende solo 10!).

Costo di ritirata: È il simbolo che indica quante Carte Energia devono essere scartate dal Pokémon se lo si vuole ritirare dal combattimento, e di che tipo devono essere.

Rarità della carta: Questo simbolo è molto importante, perché vi fa capire quanto è rara la carta che avete in mano. Il tondino indica una carta comune, il rombo una carta non comune, la stellina nera una carta rara e infine la stellina grigia una carta rara olografica (le migliori!).



MA COME SI GIOCA?

Abbiamo imparato a riconoscere i tipi di carte e a capire tutte le caratteristiche di una Carta Pokémon, ma ora è tempo di cominciare una vera partita! Allora mischiate le carte del mazzo e state pronti!

Iniziare a giocare

Entrambi i giocatori iniziano il gioco pescando sette carte dal proprio mazzo e tenendole in mano per giocare durante la partita. Prima di iniziare si prendono altre sei carte dal proprio mazzo e si mettono vicine, a faccia in giù. Sono gli utilissimi "Premi". Ogni volta che un Pokémon dell'avversario viene sconfitto, il vincitore può prendere uno dei Premi e aggiungerlo alle carte che ha in mano. Il primo che riesce a raccogliere tutti i suoi Premi vincerà l'incontro. Attenzione: c'è anche un altro modo per vincere, e cioè quando il vostro avversario non ha più carte da pescare dal suo mazzo! Se uno dei due giocatori non ha Pokémon Base nella sua mano, deve rimettere le carte nel mazzo, mescolarlo e ripescarle. L'avversario prenderà però due carte in più!

Chi comincia?

Si tira una moneta per decidere chi giocherà per primo. Poi si prosegue, naturalmente, un turno per ciascuno.

Il turno

Per iniziare il vostro turno, pescate una carta dal mazzo. I turni iniziano sempre così. Poi potete fare diverse azioni:

• Mettere in gioco i vostri Pokémon

Potete giocare fino a sei Pokémon insieme, uno in posizione "Attiva", cioè pronto a combattere, mentre gli altri (fino a cinque) staranno in "panchina", per sostituire quello attivo se sarà sconfitto. Solo i Pokémon attivi possono combattere, ma nel frattempo quelli in panchina possono essere preparati alla lotta caricandoli di energia!

• Evolvere Pokémon

Se avete in mano le carte evoluzione dei Pokémon in gioco, potete mettere quelle carte sopra ai rispettivi

Pokémon base, per farli evolvere. Non si

può evolvere un Pokémon nello stesso turno in cui è stato calato (come Pokémon attivo o in panchina), ma in un turno si possono evolvere quanti Pokémon volete.

• Giocare una Carta Energia

Per attaccare, come sappiamo, i Pokémon hanno bisogno di energia. Si può giocare una sola Carta Energia per turno.

• Ritirare un Pokémon

A volte può essere necessario ritirare il vostro Pokémon attivo dalla lotta, perché troppo ferito o per altri motivi di strategia. Nel vostro turno è possibile scambiare il Pokémon attivo con un altro che avete in panchina, ma questo vi costerà alcune Carte Energia (sono indicate sulla Carta Pokémon, in basso a destra, ricordate?) che dovrete scartare dal Pokémon ritirato.

• Giocare una o più Carte Allenatore

Durante il vostro turno, potete giocare quante Carte Allenatore volete. Sono molto importanti e utili, vedrete!

Attaccare

È arrivato finalmente il momento di scatenare il vostro Pokémon attivo! L'ultima azione del turno è infatti l'attacco. Se il Pokémon è pronto, cioè carico di tutta l'energia necessaria, potrà sfruttare uno dei suoi attacchi e così danneggiare il suo avversario. Ricordatevi delle Debolezze e delle Resistenze, però! Se il Pokémon avversario ha una Debolezza al vostro attacco, riceverà il doppio del danno, ma in caso di Resistenza sottrarrà 30 punti al totale!

Fine del turno

Adesso segnate i danni subiti dai Pokémon nel corso del turno. Se un Pokémon riceve un numero di danni uguale o superiore ai suoi PV, viene messo fuori combattimento. Se sconfiggete un Pokémon del vostro avversario, lui dovrà scartarlo e mettere in gioco uno dei Pokémon in panchina, e voi vi sarete aggiudicati uno dei vostri Premi! Il primo che mette KO sei Pokémon dell'avversario e ritira così tutti i Premi vince!

Con queste regole di base potete già cominciare a giocare e divertirvi. Non sarà difficile imparare a usare al meglio le Carte Allenatore e a cavarsela senza troppi guai (e con un po' di fortuna!) quando i vostri Pokémon cadono vittime di brutte cose come Paralisi, Veleno o Confusione. Scoprirete subito, insomma, che quello dei Pokémon è un gioco di carte molto meno complicato degli altri che forse avete provato... ma non fatevi ingannare dalla sua semplicità! Se volete diventare dei veri maestri, c'è molto da imparare!





COSTRUIRE IL VOSTRO MAZZO

I mazzi già pronti sono certamente comodi e divertenti da usare, ma i veri maestri imbattibili sono quelli che sanno come mettere insieme le carte in modo che li portino alla vittoria. È quindi molto importante imparare a costruire un buon mazzo personale. Ecco qualche consiglio utile.

Che Energia scelgo?

È importante scegliere bene per creare un mazzo competitivo.

- I mazzi più semplici utilizzano Carte Energia di un solo colore, ma non sempre questa è la strategia migliore, perché sareste costretti a usare praticamente un solo tipo di Pokémon, ed è un brutto limite!
- Naturalmente, anche troppi tipi diversi di Energia in un solo mazzo non vanno bene: sarebbero troppo dispersivi!

• La scelta migliore è avere nel mazzo Carte Energia di due colori (fanno così anche i mazzi pre-constituiti!), selezionati a seconda dei Pokémon che volete in squadra.

• È bene inserire nel mazzo da 20 a 28 Carte Energia, metà di un tipo e metà dell'altro.

• Una buona regola può anche essere quella di inserire qualche carta di Energia Incolore, che è doppia e può essere utilizzata da qualunque Pokémon!

E i Pokémon?

Giustissimo, per creare il mazzo che vi porterà alla vittoria la scelta dei Pokémon migliori è fondamentale.

- Per prima cosa, cercate di non scegliere le carte solo perché certi Pokémon vi piacciono più di altri. È bello avere anche il proprio mostriacattolo preferito nel mazzo, e magari vincere grazie a lui, ma non può essere l'unico criterio di scelta! Piuttosto, bisogna imparare a conoscere le Carte Pokémon più potenti (di solito quelle con molti PV e attacchi devastanti!) e a servirsene bene.

• Vanno scelti in base ai due tipi di Energia inclusi nel mazzo.

• Per cominciare, si possono scegliere quattro Pokémon Base, due per tipo di Energia, e inserire quattro carte per ciascuno nel mazzo, così da averne 16.

• Fate in modo che due Pokémon possano evolversi, e inserite due (o anche tre) Carte Evoluzione per ciascuno di loro (avrete così 4 o 6 evoluzioni in tutto). Poi aggiungete per uno di loro anche una Carta Evoluzione di livello 2, in modo da poterlo sfruttare al massimo.

• Se volete, potete inserire qualche Pokémon Incolore, molto utile per sfruttare ogni tipo di Energia presente nel mazzo.

• Cercate di fare attenzione ai Pokémon che chiedono troppa energia per attivare gli attacchi o per ritirarsi, perché se ne avete troppi rischiate di rimanere spesso bloccati senza poter fare nulla e fareste un grande piacere al vostro avversario!

• Attenti a non concentrare in un solo mazzo troppi Pokémon con le stesse debolezze. Vi rendereste infatti vulnerabili!

Le Carte Addestramento

Sono molte e sicuramente importantissime per aiutarvi a guadagnare la vittoria! Con l'esperienza imparerete a riconoscere le più forti

ma vi fanno scartare alcune di quelle che avete in mano o addirittura tutte le altre. Certe volte può andare bene, ma se non state attenti a come le usate potreste ritrovarvi nei guai.

• Bill è una Carta Allenatore che consigliamo di avere almeno in due copie nel mazzo (anche tre o quattro non guastano affatto, comunque!), perché vi permette di pescare altre due carte ogni

volta che la giocate, e questo potrebbe

salvare la vostra partita! È bene giocarla appena vi arriva, senza aspettare. Ma fate attenzione al tipo di partita che state affrontando, perché se avete in mano più carte è sicuramente utile, pescarne troppe potrebbe portarvi a esaurire in fretta il mazzo e... a perdere!

• Prof. Oak è un'altra Carta Allenatore indispensabile (mettetene due nel mazzo!), perché vi consente di scartare la vostra mano e prendere sette carte nuove! È utilissima da usare quando le cose si mettono male e avete bisogno assoluto di carte migliori, ma cercate di usarla solo quando è indispensabile!

• Anche Raffica di Vento deve essere inserita nel mazzo, perché vi permette di scambiare il Pokémon attivo del vostro avversario con un altro che lui ha in panchina. È perfetta per togliere di mezzo un Pokémon troppo pericoloso o per riportarne in battaglia uno molto indebolito, che è stato ritirato in panchina nel tentativo di salvarlo!

Così potrete aggirare la tattica del vostro avversario e finirlo comodamente!

• Pozione Magica è una Carta Allenatore validissima, perché toglie 20 punti di danno al Pokémon su cui la usate. Ancora meglio, se vogliamo, Super Pozione Magica, che cura ben 40 punti danno, anche se richiede molte Carte Energia per funzionare! Ma se piazzate nel vostro mazzo anche delle carte come Recupera Energia, sarà un gioco da ragazzi procurarsele, e usare al meglio la Super Pozione!

• Se non volete sprecare troppe energie per ritirare i vostri Pokémon e sostituirli prima che sia troppo tardi, Sostituzione è la Carta Allenatore che fa per voi. Permette infatti di cambiare il Pokémon attivo senza costi di ritirata e senza problemi anche se è paralizzato o addormentato.



e quelle che più si adattano alle vostre strategie, ma possiamo rivelarvi qualche truccetto di base!

- Studiate bene quelle che avete e inseritene nel mazzo da 8 a 11. Per i principianti, il numero più basso può bastare.
- Alcune di queste carte sono "costose", perché offrono dei grandi vantaggi



Strategia!

Ed ecco alcuni consigli strategici che potranno aiutarvi nelle vostre prime partite!

- Le Carte Evoluzione sono sicuramente molto utili, ma bisogna saperle giocare al momento giusto. Se evolvete un Pokémon troppo presto, potreste avere dei problemi con l'energia e non essere pronti a sfruttarli. Invece se tenete in panchina la versione base, e intanto la preparate con tutte le Carte Energia necessarie all'evoluzione, non rischierete di trovarvi all'occorrenza con un Pokémon che non può combattere. Quando poi è tutto pronto, usate la vostra Carta Evoluzione e fate combattere il vostro Pokémon superiore!

- State attenti a non restare intrappolati! Se avete in panchina un Pokémon che chiede troppe Carte Energia per attaccare e per ritirarsi, il vostro avversario potrebbe decidere di usare la famosa Raffica di Vento per sostituirlo al vostro Pokémon Attivo e mettervi nei guai! Naturalmente, questa è una tattica che voi stessi potrete usare, se vi capita l'occasione!

- Imparate a equilibrare il mazzo. Un buon mazzo vi permette sempre un'ampia scelta di Debolezze e Resistenze. Un equilibrio tra queste ultime vi darà la flessibilità necessaria per vincere contro molti tipi diversi di avversari.

- I Pokémon incolori che usano una sola Carta Energia per attaccare, come Eevee, Jigglypuff, Lickitung o Rattata sono fantastici per iniziare velocemente senza dare all'avversario il tempo di potenziarsi.

- Un buon allenatore sa quando è il momento di ritirare un Pokémon ferito. È meglio rimetterlo in panchina al momento giusto, pur sacrificando un po' di Carte Energia, piuttosto che perderlo, regalando all'avversario un prezioso Premio!



• È sempre bene fare di tutto per evitare che il vostro avversario catturi un Premio. Cercate di metterlo in difficoltà e di ostacolarlo più possibile, per avere il tempo di costruire una buona tattica e avere in mano delle buone carte da giocare!

• Ci sono carte di "interferenza" capaci di rovinare la giornata agli avversari. Tra queste, Rimuovi Energia e Super Rimuovi Energia (che vi permettono di togliere una o due Carte Energia a un Pokémon nemico), e anche la cattivissima Prof. Oak Impostore, che costringe il vostro avversario a scartare la sua mano e a prendere altre sette carte!

• Un'altra Carta Allenatore piuttosto utile è Pokédex, che vi permette di resistere alle prime cinque carte del vostro mazzo mettendo sopra quelle più utili (certo, se tutte e cinque sono brutte, o avete molta sfortuna oppure c'è qualcosa che non va nel vostro mazzo!).

Vinca il migliore!

Si apre la grande sfida di *Pokémon World* tra i mazzi di Carte da Collezione! Volete partecipare? È molto semplice! Scrivete un elenco delle carte che compongono il vostro mazzo più potente (basterà compilare la scheda che vedete qui sotto!) e speditelo a questo indirizzo: Pokémon World c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma. Inseriremo tutti i dati in uno speciale programma realizzato da Tsunekazu Ishihara (il creatore del gioco di carte dei Pokémon)! I tre mazzi che verranno giudicati più forti, riceveranno un bellissimo peluche dei Pokémon. Se pensate che il vostro mazzo sia imbattibile, coraggio, fatevi sotto!

Scheda Mazzo

Carte Pokémon

Numero di carte

Tipo di carte e quantità di ciascuna

Carte Allenatore

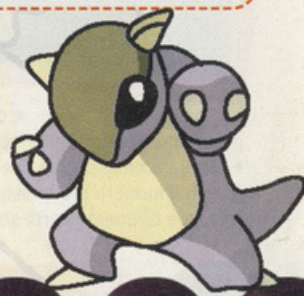
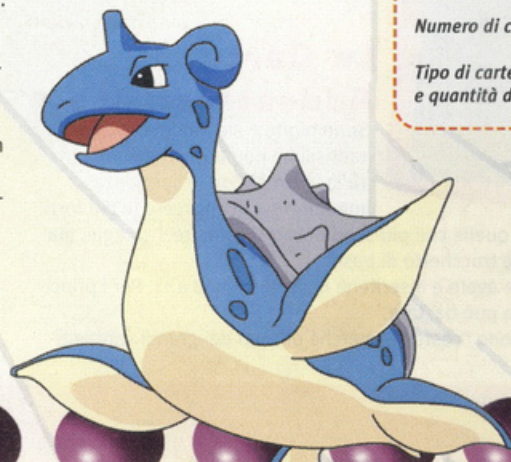
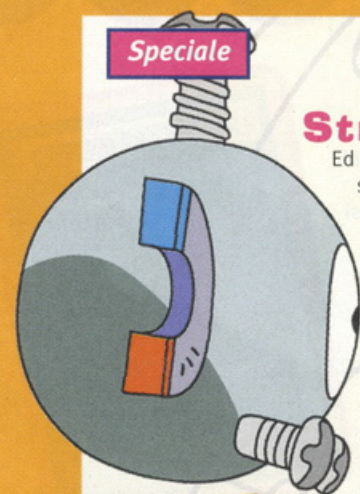
Numero di carte

Tipo di carte e quantità di ciascuna

Carte Energia

Numero di carte

Tipo di carte e quantità di ciascuna



N64 MAGAZINE... QUANDO LA PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI NON HA CONFINI!



DAL 25 NOVEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE

POKÉMON WORLD

porygon net

Porygon è un mostro tascabile davvero speciale... Grazie alla sua capacità di viaggiare nel Cyber Spazio scopriremo insieme a lui tutte le ultime novità dal mondo di Internet. Siete pronti a seguire il simpatico Pokémon virtuale nei meandri della Rete?

[HTTP://WWW.POKEMON.COM](http://www.pokemon.com)

Dopo aver lasciato l'Italia, Porygon si è avventurato nel nuovo continente andando a visitare l'unico, inimitabile sito ufficiale dei Pokémon... Prima di ogni cosa vi vogliamo avvertire, questo sito è completamente in lingua inglese per cui armatevi di pazienza, vocabolario o di qualche amico che conosca la lingua più famosa del mondo e immergetevi in questa vera e propria bibbia sui Pokémon. Questo sito è naturalmente il più aggiornato di tutta Internet, magari non troverete tantissime cose da scaricare o con cui giocare, ma se cercate delle novità, oltre che leggere Pokémon World dovrete visitare spesso questo sito. Ricordiamo poi che pokemon.com è gestito direttamente dalla Nintendo!

TANTE STRANE INIZIATIVE

Una delle cose più belle di questo sito è la sezione "EVENTS", dove verrete a conoscenza di tutte le strane iniziative che la Nintendo americana è in procinto di organizzare. Per fare un esempio, possiamo parlarvi di Lugia, la nuova macchina Pokémon attualmente in giro per il Nord America... se qualcuno riuscirà a fotografarla, il sito pubblicherà la foto con tanti complimenti al fortunato ragazzo. Ma non è tutto, visto che sempre su pokemon.com abbiamo saputo che ben presto partirà un nuovo tour dei Pokémon dove tutti coloro che avranno acquistato il biglietto, potranno partecipare a tornei, balli e giochi. Naturalmente saranno presenti anche tutti i protagonisti del fantastico mondo dei pocket monster... ma perché queste cose non le organizzano anche in Italia?



POKÉDEX
NEWS
GAMES
CARD GAME
CARTOONS
COMICS
GOODS
EVENTS
NEW TRAINERS
FAQ
SITE MAP
DOWNLOADS

EMAIL NEWSLETTER

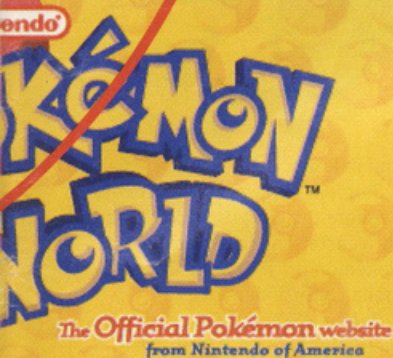
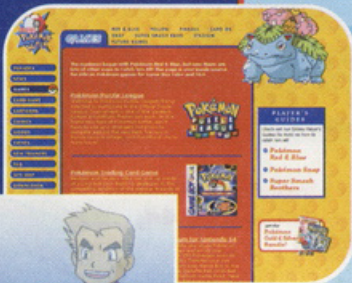
ESRB Privacy Certified

Pokémon Live!
FRIDAY, OCTOBER
Join Ash, Pikachu and many more of your favorite Pokémon characters as they take the stage at Radio City Music Hall in an all-new, live adventure!

Nintendo

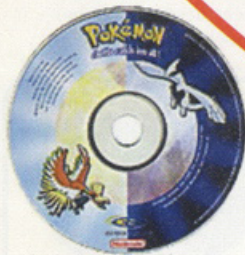
TUTTI I GIOCHI DEDICATI AI POKÉMON

La pagina dedicata ai giochi è forse la meno interessante, qui troverete descritti nel dettaglio tutti i videogames dei Pokémon attualmente in commercio in America. *Pokémon Snap*, *Rosso & Blu*, *Gold & Silver*, *Pokémon Pinball* e *Super Smash Brothers*, non ne manca nessuno all'appello. Potrete persino dare un'occhiata al nuovo *Pokémon Puzzle League*, entrando nella Puzzle University (Università dei Puzzle). All'interno troverete il caro Dott. Oak pronto a spiegarvi regole e tecniche speciali di questo nuovo e sicuramente divertente gioco per Game Boy Color!



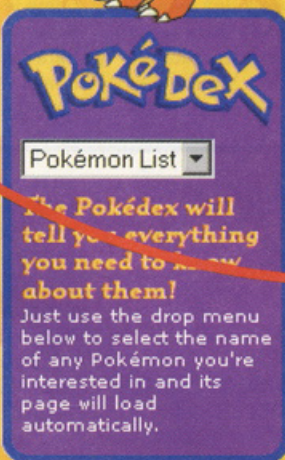
NEWS

BER 13, 2000



Enter the Pre-Sell Sweepstakes!

Be sure to check daily to see if you've won a cool prize in the Pokémon Gold and Silver Pre-Sell Sweepstakes. And be sure to send in the Entry Card that came with your Pre-Sell CD. You could win a \$20,000 scholarship!



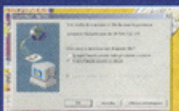
IL BROWSER DEI POKÉMON

Ecco come scaricare e far funzionare il fantastico browser dei Pokémon offerto gratuitamente dalla Nintendo.



Cliccate sulla scritta Free Pokémon Internet Browser che vedete nella parte in alto a destra dello schermo.

Nella nuova schermata che vi appare cliccate su "Download Now" (scarica ora).



Scegliete di salvare il file sul disco, e salvatelo sul vostro desktop.

Quando finalmente il file sarà scaricato completamente sul vostro computer, fate doppio clic sull'icona "pokemonG&Sptw" che appare sul desktop per aprirla.



A questo punto inizierà il programma di installazione guidata. Seguitelo passo dopo passo, non sarà difficile. Alla fine, vi si chiederà di registrare il prodotto e dovrete completare questa scheda con i vostri dati.



IL POKÉDEX PIÙ AGGIORNATO...

Visto che stiamo parlando del sito ufficiale dei Pokémon è logico aspettarsi anche uno dei Pokédex più aggiornati in circolazione. Ancora non è stato aggiornato con i nuovi arrivi della versione *Gold* e *Silver*, ma sicuramente sarà fatto molto presto!



LE ULTIME NOVITÀ

Cliccando sui vari titoli in rosso potrete leggere tante notizie diverse, utili e divertenti sui nostri amici Pokémon e sulle iniziative della Nintendo. Potete accedere ad alcune novità anche dal collegamento "News" in blu che si trova in alto a sinistra dello schermo. Se volete essere allenatori perfetti che sanno sempre tutto ciò che accade nel mondo dei Pocket Monster, la sezione News del sito è proprio quella che fa per voi!



UNA LUNGA OCCHIATA AI GADGET

I Pokémon non sono solo dei protagonisti di videogiochi o di cartoni animati, ormai Pikachu e i suoi amici si trovano da tutte le parti e qui, nella sezione "GOODS", troverete tante belle cose. Vi interessa conoscere la forma delle scarpe dei Pokémon? E il gusto delle nuove patatine a forma di Onix? E se vi dicessimo che grazie a questo sito siamo riusciti a vedere per la prima volta le PokéROMs? Sì, avete capito bene, si tratta di una serie di CD-Rom per PC dedicati a chi ama un particolare tipo di Pokémon. Così, nel CD di Psyduck troverete solo ed esclusivamente informazioni su questo simpatico Poket Monster.



posta poké

Volete scriverci? Mandate le vostre lettere a questo indirizzo: Posta Poké c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini 44, 00193 Roma. Oppure inviateci una e-mail all'indirizzo: pokémon@playpress.com.

Forse vi sarete chiesti come è possibile che riusciamo a pubblicare delle lettere già dal primo numero! Beh, in realtà la spiegazione è abbastanza semplice... in questo caso è stata la nostra rivista per Game Boy a "darci una mano"! Infatti, abbiamo deciso di pubblicare nella Posta Poké le lettere più interessanti destinate inizialmente a Game Boy Color Mania, ma riguardanti i Pokémon. È molto meglio che vedere delle pagine vuote, no?! Naturalmente, dal prossimo numero speriamo di essere "seppelliti" da un mare di vostre lettere! Scrivete, vi aspettiamo!!!



Dov'è Mew?

Abbiamo delle domande per voi:

- 1) Abbiamo saputo che si possono prendere Mew e Togepi in *Pokémon Rosso e Blu* senza la Action Replay card. È vero? E se è vero, come si fa?
- 2) Quanto è bello *Pokémon Stadium*? C'è il Transfer Pak incluso? Altrimenti, quanto costa comprarlo?
- 3) Vale la pena di scambiare *Pokémon Red* per la versione *Gold* o



Silver?

4) Cosa cambia tra *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*?

Giulia e Marco Slavetti

Grazie per averci scritto, ragazzi! Proveremo a soddisfare tutte le vostre curiosità.

1) Purtroppo NON esiste nessun modo per riuscire a sbloccare Mew senza l'aiuto di una Action Replay (per maggiori informazioni andate a pagina 37).

L'unico altro metodo è andare a una manifestazione ufficiale della Nintendo dove spesso sono presenti delle speciali apparecchiature che scaricano il 151° Pokémon... sfortunatamente non si sono ancora tenute manifesta-

zioni simili qui in Italia.

2) *Pokémon Stadium* è davvero fantastico e permette di vedere tutti i vostri Pokémon preferiti in 3D. Il Transfer Pak (che permette di trasferire i Pokémon presi in *Blu* e *Rosso*) è già incluso nella confezione.

3) *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver* sono due giochi completamente nuovi, con nuovi personaggi da conoscere e catturare. Purtroppo per il momento sono disponibili solo in giapponese e in inglese.

Come le versioni *Rossa* e *Blu*, anche *Gold* e *Silver* avranno qualche Pokémon unico. Sarà quindi impossibile acchiapparli tutti se non si scambiano le cartucce con gli amici. A parte questo, i due giochi sono identici.

Chiedilo al Dottor C.

Il Dr. C, che come sapete è espertissimo, risponderà a tutte le vostre domande "tecniche" sui giochi dei Pokémon. Provare per credere, non vi deluderà!

Ciao a tutti! Sono Matteo da Pavia. Vorrei farvi una domanda su *Pokémon Blu* e *Rosso*. Ho sentito dire che è possibile moltiplicare all'infinito gli oggetti attraverso un particolare truccetto. È vera questa notizia o è un'altra di quelle cretinate come il trucco per sbloccare Mew?

Ciao Matteo, questa volta il trucco esiste veramente, ma più che un trucco vero e proprio si tratta di un difetto di programmazione. Comunque ecco come fare per avere 99 unità dei tuoi oggetti preferiti.

Metti l'oggetto che vuoi duplicare nella sesta posizione della tua lista (per spostarlo, mettilo la freccia vicino, premi Select e poi seleziona il

sesto oggetto e premi nuovamente Select).

Vola fino a Smeraldopoli (Viridian City). Parla con l'allenatore anziano nella parte nord della città. Lui ti chiederà se vai di fretta, tu rispondigli di "No" e osservalo catturare un Weedle. Vola a Fucsiopoli (Fuchsia City). Vai nella parte a sud della città fino a raggiungere la spiaggia. Attiva l'abilità Surf per nuotare fino alle Isole Spumarine (Seafoam Island). Arrivato a destinazione, nuota sulla spiaggia in modo che il Pokémon sia per metà sulla terra e per metà in acqua. Continua ad andare su e giù finché non incontri un Pokémon chiamato "M" (Missingno). Non catturarlo!!! Scappa o sconfiggilo altrimenti potresti perdere tutti i mostri che hai catturato fino a quel momento! Finito lo scontro vai a controllare la tua lista degli oggetti e... sorpresa! Quello in sesta posizione sarà stato moltiplicato!



Qual è il migliore?

Ciao a tutti! Ho una domanda da farvi. Mi potete dire quali sono le carte Pokémon migliori per ogni tipo? Sto cercando di costruire un mazzo base, e spero che mi potrete aiutare! E poi, potete dirmi anche quando uscirà *Pokémon Snap* per N64? Sto morendo dalla voglia di averlo! Grazie di tutto!

Simone Galli

Grazie per la lettera, Simone! Siamo felicissimi di aiutarti! *Pokémon Snap* per N64 è disponibile da ottobre anche in versione italiana. Per quanto riguarda la tua domanda sulle carte dei Pokémon, le migliori per ogni tipo sono le seguenti:

Fuoco: Charizard

Acqua: Blastoise

Combattimento: Hitmonchan

Erba: Venusaur

Elettrico: Electrabuzz

Psichico: Alakazam

Film, che passione!

Vorrei soltanto dire che sono andata a vedere il film dei Pokémon ed era bellissimo! Penso che i nuovi Pokémon erano fantastici e non vedo l'ora che escano *Pokémon Gold e Silver*! Mi sapete dire se sta per uscire un altro film dei Pokémon? Muoio dalla voglia di vederlo! Il mio Pokémon preferito è Jigglypuff, perché è carino e tenero. Qual è il vostro, e perché? Erminio Pecchenini

Grazie della tua lettera, Erminio! Abbiamo buone notizie per te. Sono in produzione altri due film dei Pokémon e uno arriverà nei cinema italiani a dicembre! Ti daremo più informazioni sul prossimo numero di Pokémon World. Per scoprire i nostri Pokémon preferiti vai subito a leggere la pagina dell'editoriale. Ciao!!!

Il Mazza Haymaker

È un sacco di tempo che colleziono le Carte dei Pokémon e penso di iniziare ad avere una bella collezione. Ho sentito parlare di un certo Mazza Aymaker (spero che si scriva così) e secondo alcuni miei amici dovrebbe essere il miglior deck da usare in un torneo. È vero? E se è davvero il migliore come posso batterlo? Spero che possiate aiutarmi!

Rocco Dellaia

Ok! Cercheremo di darti una mano. Il Mazza Haymaker (non eri andato poi così lontano dal modo corretto di scriverlo) è veramente uno dei migliori. Il suo scopo è quello di causare parecchi danni nel modo più veloce possibile. Tutti i Pokémon inclusi nel mazzo hanno bisogno di pochissima energia lasciando così più spazio alle Carte Allenatore. Il modo migliore per battere questo mazzo è usarlo per un po' di tempo per imparare i suoi punti deboli. Scyther è molto efficace per battere Hitmonchan, e anche la carta di Mewtwo, quella promozionale del film, riesce a finire Hitmonchan con un singolo attacco.

Mazza Haymaker (Tipo)

2 Ditto

3 Electrabuzz

3 Jigglypuff

2 Wigglytuff

3 Scyther

3 Bill

3 Energy Removal

2 Energy Retrieval

2 Gust of Wind

3 Trova Oggetti

3 Plus Power

2 Professor Oak

2 Scoop Up

3 Super Energy Removal

4 Double Colourless Energy

9 Fighting Energy

8 Electric Energy

ACCHIAPPALI TUTTI

Ho deciso di voler catturare tutti i 150 Pokémon, ma mi sono accorto che non è possibile riuscirci. Per esempio, nel gioco c'è solo un Eevee e quindi non posso ottenere le tre evoluzioni Vaporeon, Joltreon e Flareon. Nella palestra di Zafferanopoli mi obbligano a scegliere tra Hitmonlee e Hitmonchan e non esiste nessuna possibilità di prendere l'altro Pokémon. La stessa cosa succede con i fossili,



La battaglia dei Pokémon

Ogni mese, da questo numero in poi, in queste pagine verrà organizzato uno scontro tra due Pokémon!

Sceglieremo due Pocket Monster ogni volta diversi e li faremo combattere. Che vinca il migliore, ma... chi dei due?

Semplice: sarete voi a decidere!

Votate il Pokémon che secondo voi deve vincere il combattimento utilizzando la scheda qui sotto e speditecela. Nel prossimo numero verranno pubblicati i risultati. Ma affrettatevi, perché le prime dieci lettere che ci arriveranno verranno premiate! Proprio così, i primi cinque che ci scriveranno riceveranno in regalo un fantastico CD musicale dei Pokémon. E allora, votate, votate, votate!

Il combattimento di questo mese: **Bulbasaur contro Venonat!**



SCHEDA: NOME E COGNOME:
INDIRIZZO:
TELEFONO:
SECONDO ME VINCERÀ:



Pokécomics

Vogliamo sfidare una volta di più la vostra fantasia! Siete capaci di creare una striscia divertente da queste immagini che vi proponiamo? Se vi sentite dei veri Pokécomici, fate "parlare" i personaggi di questa situazione riempiendo i fumetti vuoti, poi ritagliate la striscia e speditela al solito indirizzo (Pokémon World c/o Play Press Publishing, Lungotevere dei Mellini 44, 00193 Roma). Il lavoro più divertente che ci arriverà verrà pubblicato sul prossimo numero di Pokémon World e il suo inventore riceverà una mitica T-shirt dei Pocket Monster! Forza ragazzi, fateci sbellicare dalle risate!



quindi o prendo un Omanyte o un Kabuto. Quindi se non trovo nessuno con cui fare a scambio (cosa praticamente impossibile... non incontrerò mai nessuno così fesso da darmi il suo Eevee) o mi compro un altro Game Boy con un'altra cartuccia dei Pokémon e un cavo link. Voi conoscete qualche altro modo per aggiungere alla collezione i Pokémon mancanti?

Marco Del Trono

Effettivamente esiste un altro modo, ma prevede l'uso dell'N64 e della cartuccia Pokémon Stadium.

Portando a termine la sezione chiamata "i Castelli dei Capopalestra" e sconfiggendo Mewtwo, il gioco per Nintendo 64 ti ricompensa con la possibilità di scaricare su Game Boy un Pokémon scelto casualmente tra Squirtle, Charmander, Bulbasaur, Eevee, Omanyte, Kabuto, Hitmonlee e Hitmonchan.

Sempre utilizzando Pokémon Stadium, puoi trasferire alcuni Pokémon nella cartuccia dell'N64 e poi ricominciare il gioco Game Boy prendendo i mostri tascabili che ti mancavano. Alla fine non ti resterà che trasferire nuovamente quelli che hai nella memoria del gioco per N64 all'interno del Game Boy.

I NUOVI POKÉMON

Il primo film dei Pokémon mi è piaciuto moltissimo, soprattutto perché si vedono dei nuovi Pokémon che non sono mai apparsi nella serie televisiva e nei giochi. Mi potete dire il nome di questi nuovi Pokémon e se uscirà un gioco in cui è pos-

sibile catturarli?
Daniele Forchetti

Ok, questa è una domanda difficile. I nuovi Pokémon che appaiono nel film dovrebbero essere 3. Due si vedono durante il cortometraggio "Le vacanze di Pikachu", mentre un altro appare durante la sigla del film principale.

Il topo blu che sfida Squirtle nella gara di nuoto si chiama Marill, è un Pokémon d'acqua e appare anche nelle nuove puntate della serie televisiva (è uno dei Pokémon di Tracey). Quel cane rosa col muso come un Boxer e la testa a caramella è Snubbull. L'elefante che si vede combattere contro Bulbasaur è invece un Pokémon di terra chiamato Donphan.

Tutti questi nuovi amici li potrai trovare nei nuovi giochi *Pokémon Silver* e *Pokémon Gold* di cui parleremo nel prossimo numero.

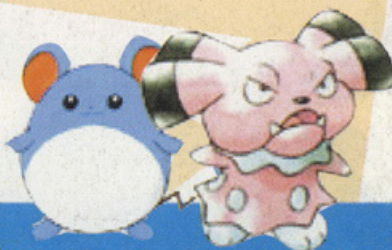
IL POKÉMON MISTERIOSO

Ciao a tutti, belli (molti) e brutti (nessuno). Sono una ragazza di 12 anni appassionata di Pokémon e vorrei farvi una domanda sulla serie animata nella speranza che voi possiate finalmente darmi una risposta.

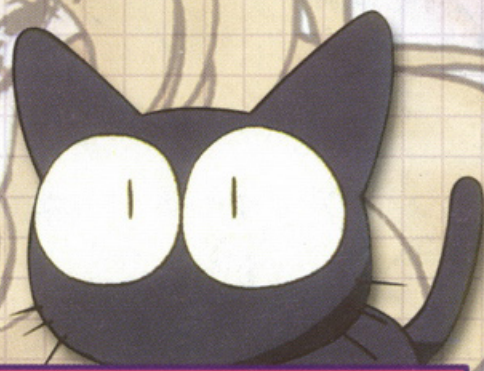
Nella prima puntata, Ash vede un Pokémon volante molto strano. Dopo aver comprato la cassetta con quella puntata, ho osservato con attenzione quell'uccello e non sembra Moltres (tanto meno Articuno o Zapdos). Chi è quel misterioso Pokémon? È possibile trovarlo nella versione *Blu* del gioco?

Spero davvero che voi possiate aiutarmi, perché finora nessuno mi è riuscito a rispondere!

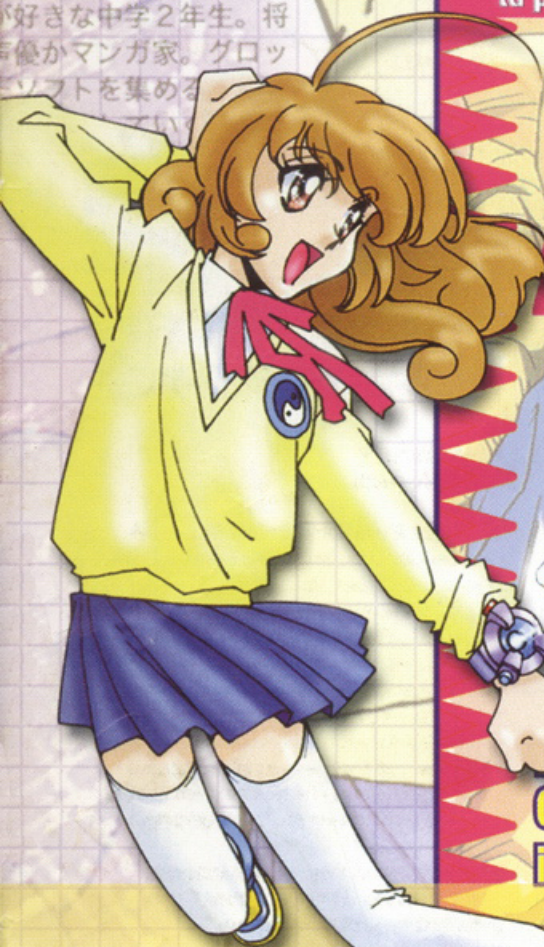
Il volatile che vede Ash nella prima puntata è Hooh, un Pokémon Fenice che farà parte dei 100 nuovi mostri tascabili catturabili in *Pokémon Argento* e *Pokémon Oro*. Nella tradizione nipponica, colui che vede la fenice è una specie di essere eletto, destinato a fare grandi cose nella sua vita. Effettivamente Ash è un allenatore di Pokémon davvero fuori dal comune!



**I CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI
ARRIVANO
SUL VOSTRO PC!**



タの授業より、マンガ
が好きな中学2年生。将
来かマンガ家。グロッ
ブを集める



la prima rivista interattiva di manga e animazione giapponese in italia

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

**Superdistruttivo
Dragonball Z!!!
Goku + Vegeta:
inizia la fusione!!!**

E inoltre:

Living in Japan

Colonne Sonore

I Manga in Italia

Boogie Pop

Gli Anime in Rete

News da Italia e Giappone

Ryatsuri Sakon

Ryashi No Ceres

**DAL 10 NOVEMBRE
IN EDICOLA**

**Speciale:
gli anime
della tv italiana**

Slam Dunk

Omohide No Omocha

I Cavalieri Dello Zodiaco

Trigun

NOV/DIC 2000 • N. 13

L. 12.900



SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

**NEL CD-ROM ALLEGATO:
FILMATI, COLONNE SONORE,
INTERVISTE, REPORTAGE
E TANTO ALTRO ANCORA!**

contiene
Fossili!!



Scava a fondo
nella nuova espansione
Fossil e porterai
alla luce **36**
Pokémon nuovi.

Solo con Fossil
avrà finalmente
acchiappato tutti
i 150 Pokémon



POKÉMON™

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

www.wizards.com/Pokemon

